
Play
manía
ESPECIAL
AVENTURAS
GRÁFICAS
VIVE LAS
MEJORES
AVENTURAS
Guías completas de:
• BROKEN SWORD 2 • DISCWORLD 2 •
• AMERZONE • ATLANTIS •
• DISCWORLD NOIR • EXPEDIENTE X •



Sumario

Atlantis

El final de continente perdido

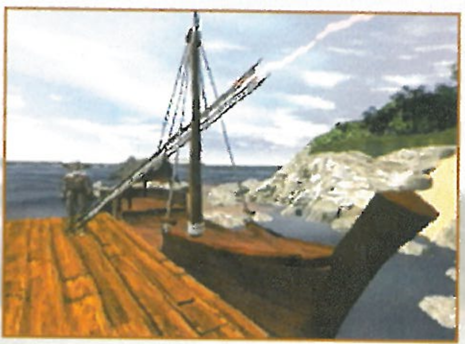
***Atlantis* es una de las aventuras gráficas más largas y con más puzzles que podéis encontrar, también es una de las más difíciles. Nos consta que muchos habéis tenido problemas al enfrentaros a sus complejas situaciones, por eso hemos elaborado esta guía donde encontraréis respuesta a todas vuestras dudas.**

LA LLEGADA

Lo primero que tienes que hacer es acudir al cuartel de los Companions. Para ello, dirígete hacia los guardias y enséñales tu placa. A continuación sube las escaleras y haz lo mismo con los otros guardias. Sube las nuevas escaleras y estarás en el patio del palacio.

A la izquierda encontrarás unas escaleras que debes de subir. Gira a la derecha y camina hasta que encuentres una puerta. Entra y hablarás con **Agatha**. En ese momento te comunicarán que la reina Rhea ha desaparecido. **Meljanz** te ordenará que le sirvas un poco de vino, pero tú te negarás

Habla con Agatha y acepta su propuesta. Ahora tendrás que encontrar a **Actyon**, un pescador que se encuentra en el muelle, fuera de la ciudad.





Habla con él y enséñale la placa. Te dará un **pendiente**. Vuelve al palacio, los guardias te llevaran ante el Consorte **Creon**. Tienes que mentirle diciéndole que no sabes nada.

Vuelve a hablar con Agatha. Cuando salgas del cuartel te encontraras con **Gárcelos** en una esquina y, bajando el patio a la derecha de las columnas con texto, se encuentra **Lascoyt**. Enséñale el pendiente y te dará una figura en forma de **cordero** y la posibilidad de escapar.

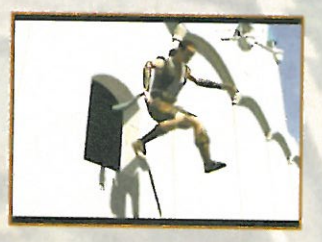
Espera a que Lascoyt hable con el guardia y entonces entra por la puerta. Nada más entrar muévete a la izquierda para no ser visto por el guardia y cuando escuches sus pisadas, dirígete rápidamente a esa habitación y sube por las escaleras sin perder un segundo.

LA HUIDA

Ve a la derecha dos veces y darás con el primer enigma. Tienes que girar el Sol y ponerlo en las ocho, como si fuera un reloj. La Tierra y la Luna hay que alinearlas con el sol. Los planetas se iluminarán y se abrirá la boca del león donde debes usar la figura en forma de cordero y se abrirá una puerta.

Entra y verás otra puerta con una cerradura en la que tendrás que usar el pendiente. En la sala hay una ventana: salta para escapar.







Este será tu primer enigma. Coloca el sol, la luna y la tierra alineados.

LA CIUDAD

Sube las escaleras de la izquierda y avanza hasta que veas otras escaleras. Súbelas y coge el **florero** para arrojárselo al hombre que hay abajo. Baja y coge el **cuchillo** del hombre.

Entra en la **posada** Scarlet Cockerel, la primera puerta girando a la izquierda y habla con Lascoyt. Sube las escaleras rápidamente y corta la cuerda con el cuchillo. Arroja el cuchillo a Meljanz. Al salir de la taberna sigue a Agatha hasta el jardín y habla con ella. Coge la escalera de mano y úsala en el banco. Ya arriba usa la escalera a modo de puente y entra por la ventana.







Reconocerás la posada por el gallo pintado sobre su puerta. Aquí hablarás con Lascoyt y Meljanz. Te darás cuenta de que sus planes no son buenos.

DE VUELTA AL CASTILLO



Esta es la trágica escena en la que verás a Agatha por última vez. Habla con ella antes de que muera.



Cuando uses la figura en forma de rata se abrirá una puerta y conocerás a un extraño y divertido personaje.



Este enigma no te será muy difícil, pero te dará más de un quebradero de cabeza. El truco consiste en probar una y otra vez hasta conseguir resolverlo.

Vuelve a entrar por la puerta de donde saliste anteriormente y coge la **garra**. A la izquierda de la puerta y arriba hay un agujero. Usa la garra en éste y coge la **rata**. Úsala en el hueco de la ilustración del gato.

Entra por la nueva puerta, habla con el hombre y acepta jugar. El objetivo del juego es caer en la misma casilla que la reina, con un poco de paciencia lo conseguirás.

Cuando caigas, coge el **tridente** de la estatua y haz clic en la estrella del muro triangular.

Usa el tridente en el hueco del techo. Después de la animación, vuelve a apretar la estrella del muro y deja el tridente donde estaba. Ve por la puerta y espera a que el guardia suba a la habitación del león para poder ir a la otra habitación y subir las escaleras hacia la biblioteca.

Avanza dos veces a la izquierda y luego de frente hasta que estés al lado del guardia, entonces ponte detrás suya y tírale la estantería encima. Sal por la ventana. Habla con Agatha. Mata al guardia con el cuchillo. Verás que han herido a Agatha. Habla con ella en sus últimos instantes y te dará su **brazalete**.

Regresa al jardín de antes y utiliza la escalera para acceder a la habitación del león. Tienes que volver a burlar al guardia para salir por donde entraste la primera vez. Ya en el patio del palacio, ve a la siguiente puerta a la derecha. Usa el ascensor y camina todo el puente.

Busca una nave que tenga un símbolo de un caballito de mar y espera un rato. Te entrará sueño y te echarás una siestecita. Al cabo de un tiempo te despertarás y aparecerá **Héctor**. Habla con él y enséñale el brazalete de Agatha.

CARBONEK



Tras jugar con la gama de colores se abrirá un pasadizo secreto.



Coloca los engranajes y tira de la cuerda, obtendrás cuatro huevos.

Ve hacia el puente y a su izquierda verás una especie de cueva, sumérgete y toparás con un nuevo enigma. Tendrás que colocar las piezas para formar una serpiente, que debe estar a la altura de la serpiente fija y sin romper el esquema de colores.

Una vez resuelto el enigma, métete en el agujero y enséñale tu placa a la mujer. Coge del baúl el **traje** y de la mesa la **jarra** de cerveza. Ofrece cerveza al guardia. Ve hacia la celda de la reina, pero antes escucharás una conversación y tendrás que coger un **palo** que hay apoyado en la pared.

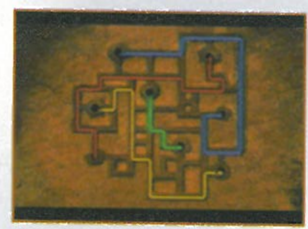
CARBONEK



Merodea por el bosque hasta tropezar con esta piedra. Luego moja el arco y las flechas para poder ir a por el bicho que te han encargado cazar.



Este es el oscuro secreto que se traerá entre manos Meljanz. La cabeza parlante te dará algún que otro problema, pero tú tranquilo.



Consigue llevar a cada serpiente a su huevo sin que se toquen. Justo como muestra la imagen.

Cuando se vaya uno de los guardias ofrece cerveza al otro y cuando se descuide golpéale con el palo. Abre la puerta y mete al guardia dentro de la celda, quítale su uniforme y póntelo.

Habla con la reina y dale el traje para que se lo ponga. Dile que se quite la máscara. Ahora tienes que volver al sitio por donde entraste para escapar con la reina. Contéstale al guardia la segunda opción y escapa por la chimenea.

Vuelve a la nave por el camino más corto, derecha tres veces, izquierda, de frente dos veces, cruza el puente, de frente, derecha y de frente.

Te encontrarás con Héctor y te dirá que hay una patrulla vigilando por esa zona. Haz que los guardias te persigan.

Date la vuelta y ve de frente cinco veces, luego ve a la derecha y avanza hasta las paredes de color marrón claro. Una voz te dirá que cierres los ojos para que los guardias no te encuentren.

Cuando los abras ya no habrá guardias. Camina hasta pared y ya dentro habla con la anciana. Tendrás que resolver el enigma de la gallina. Ve colocando los engranajes y tirando de la cuerda de la izquierda para ir comprobando si los has colocado correctamente. Cuando lo resuelvas obtendrás cuatro **huevos** que necesitarás en el siguiente enigma.

Para resolverlo tendrás que emparejar cada serpiente con su huevo de manera que no se junte ninguna serpiente. Ahora, ahí no acaba la cosa, tendrás que volver al bosque para cazar.

Vuelve al puente y a la izquierda, allí verás un **arco** y unas **flechas** apoyados en un árbol. Ahora ve al arroyo y busca una piedra con un dibujo de un animal. Moja el arco en el arroyo y ya podrás utilizarlo para cazar al animal solicitado.

Al lado de la piedra con el dibujo está el ansiado animal, que no es otro que un **jabalí blanco**, que se irá moviendo por esa zona y que tú tendrás que perseguir.

Mátalo con el arco y coge la **argolla** que tiene en el morro. Usa el recipiente de la anciana en el suelo para recoger la **sangre** del animal.

Vuelve entonces a la gruta de la anciana y habla con ella. Después de toda la animación, charla con la anciana y la sacerdotisa.

DE VUELTA A LA ATLÁNTIDA

Habla con el pescador y pasa la noche en su cabaña. Vuelve al jardín donde estaba la escalera y úsala como anteriormente para subir y entrar en el castillo.

Vuelve a usar la garra en el hueco que está cerca de la puerta para coger la **figura** y usarla en la pared del gato. Habla con el hombre y te ofrecerá otro juego. Consiste en llevar a una rata abajo del todo para que toque la campana.

Con un poco de paciencia e ingenio lo conseguirás y entonces te entregará una **bola de vidrio** y volverá a hacerte caer. Gírate y coloca la bola de vidrio en el hueco de la pared. Toma nota de la combinación que sale.

Avanza hasta el final del pasillo, sube las escaleras y entra en la sala. Coge la **vasija** y lánzasela al guardia. Pasa por debajo de las piernas de Meljanz y abre la puerta de tu derecha. Gírate y coge la **lanza** que está al lado de la puerta. Úsala en la puerta para bloquearla. Ve hacia detrás del trono y verás un nuevo enigma. Mueve la pieza roja tres veces, la azul cuatro veces, la amarilla siete veces y la verde seis veces, luego aprieta la insignia inferior central. El trono se desplazará y dejará al descubierto un pasaje secreto.

Baja por él, gírate y baja las escaleras. Toma el pasillo de la izquierda hasta las escaleras de caracol. Súbelas y ve al centro de la habitación, un nuevo enigma te espera.

Consiste en rellenar las figuras geométricas con las piezas que están en el centro. Primero rellena la figura de abajo en forma de trapecio. Aparecerá una estatua de la que tendrás que coger otra pieza que está entre la cola y la pierna de la estatua.



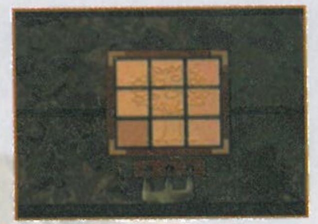
Esta especie de pinball será uno más de los enigmas que te aguardan. Prepárate, que no todos son fáciles.



Tras coger nota de la combinación del pasadizo, resuelve este nuevo enigma.



Esta estatua esconde una nueva pieza para el enigma de la metamorfosis.



Este rompecabezas te abrirá una puerta al exterior. Ahora irás a visitar a tu amigo el pescador.

Utiliza la nueva pieza en el círculo central. Ahora tendrás que colocar las piezas en la figura en forma de flecha. Aparecerá una nueva estatua, con otra pieza hacia la mitad de su brazo izquierdo. Usa la nueva pieza en la figura de arriba. Coge la pieza de la estatua, que está entre el hombro y la barbilla. Úsala en la última figura que te queda y aparecerá una figura en forma de lagarto, toca su boca y se abrirá una puerta. Vuelve a tocar su boca y pasarás.

Antes de subir las escaleras busca un hueco en donde encontrarás un tenedor. Ahora sube las escaleras y utiliza el tenedor en el manzano, en una calva que hay en el verde. Baja a la sala de las estatuas y la bola se activará. Después de la animación, baja hasta los pasillos y cuando veas que el camino se divide en dos, sigue por el de la izquierda.

Llegarás hasta otro enigma, pero antes usa el tenedor en éste. Se trata de un puzzle sencillo que no tendrás ningún problema en resolver. Cuando lo consigas, aparecerá una salida que da al pueblo.



Este será uno de los enigmas más complicados del juego. Coloca cada pieza de forma que encaje perfectamente. Cuando coloques una bien ya no la podrás mover: la solución es la que muestra esta imagen.

Tienes que visitar de nuevo a **Actyon**, el pescador, para conseguir un **volador**. Vuelve al sitio por donde saliste antes y tendrás que realizar otro puzzle como el de antes.

Entra y ve hasta donde se separaban los caminos y métete por el de la derecha. Sube las escaleras y habrá un nuevo puzzle que resolver. Ve a la sala del león y tendrás que volver a resolver el enigma de los planetas y meter el cordero en la boca del león. Pasa por la puerta secreta y usa el pendiente en la cerradura para llegar a la celda y escapar por la ventana.

EN BUSCA DE ANNA

Ve a la posada y desde allí todo de frente hasta las escaleras, gira a la derecha y métete en la casa. Habla con **Lona** y saldrá **Anna**. Habla con ella y sal de la tienda. Anna se escapará.

Ve a la taberna y habla con el único que no conoces. Sube las escaleras y abre la puerta. Oirás una conversación. Avanza, y cuando vaya a salir Lascoyt métete en una habitación.

Cuando entre, sal y hablarás con Servage. Dile que sí quieres que te acompañe y entra en la habitación de enfrente. Habla sólo con Servage y cuando te dé la opción de hablar de él, hazlo. Sal por la puerta con Anna y habla con ella en el jardín.

Enséñale el cristal de su madre y luego tu placa. Coge la escalera y sube hasta la celda como siempre. Tendrás que ir al hangar





de los voladores. Al subir en el ascensor verás un guardia, hazte a un lado y habla con Anna. Coge un **saco** y úsalo con ella para que se esconda. Habla con el guardia y coge la primera nave sujeta a la izquierda. Anna saldrá del saco y escaparéis.

VIAJE AL POLO



Cuando llegues al poblado iglú unos extraños habitantes te acogerán y te contarán su historia. Podrás observar las pinturas antiguas de su pasado que te darán pistas para actuar.



Este enigma te llevará a una de las partes más interesantes del juego. Los habitantes raptarán a Anna e intentarán sacrificarla. Pero tú debes conseguir llegar antes para impedirlo.

Dirígete al poblado iglú y cuando salgan esos personajes que no entiendes, enséñales tu placa. Os llevarán a un iglú lleno de dibujos y os contarán su historia. Anna hará algo incorrecto y tú acabarás golpeado y encerrado en un iglú. Usa el cuchillo con la cuerda y ésta con el palo. Con estos dos objetos juntos usados en el techo escaparás. Ve al iglú iluminado y coge los tres **trozos de madera** de detrás de la figura. Sal y gira a la izquierda.

Ve al iglú más alejado y entra.

En el suelo hay un nuevo enigma. Usa los tres trozos de madera para crear una estrella de seis puntas. Baja y ve a la derecha. Tras la secuencia sal por donde has venido, entra en la sala y cierra la puerta. Ve al estatua y coge la máscara. Los habitantes creerán que eres su dios. Usa el cuchillo y desata a Anna. Habla con ella sobre la estatua y dile que use el cristal en sus ojos. Te dirá que ve una estrella de seis puntas. Haz clic en la vidriera del suelo con ese dibujo y repítelo con la del niño, el hombre, la mujer, el sol y la luna. Aparecerá una estatua sobre la mesa del sacrificio, cógela.

Sal y tras la animación te quedarás solo. Da la vuelta y ve de frente hacia la cueva de los



osos. Cuando veas uno a lo lejos ve a la izquierda y pégate a la pared, luego vuelve a la cueva y verás al oso a tu lado. Vuelve a la



izquierda y rodea las piedras, para darle tiempo al oso a salir. Vuelve a la cueva y entra. Verás una nave. Habla con el piloto.

DE VISITA EN UNA NUEVA ISLA



Habla con el jefe de la tribu. Ve hacia abajo hasta una cabaña de piedra y coge una **cuerda**. Ve a un montículo de piedra y escoge los cangrejos. Cuando ganes, el jefe matará a tu piloto.

Ahora ve delante de la cabeza de piedra y habla con el jefe sobre la estatua. Aparecerá Héctor. Habla con él. Usa la cuerda en la estatua. Al salir todo como estaba planeado, baja

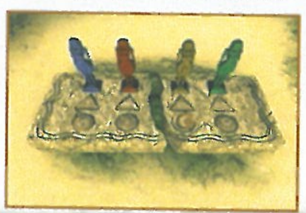


hasta la barca del jefe de la tribu y súbete. Aparecerán sus hijas y una de ellas ayudará a Héctor a poner la estatua bien.

Habla con el jefe de la tribu y proponle dejar a Héctor como rehén. Baja al barco y te llevarán a una nueva isla. Nada más llegar, te encontrarás con un nuevo enigma. Para resolverlo debes colocar los objetos de izquierda a derecha. En la fila de arriba las estatuas azul, roja, amarilla y verde. En la fila del centro los animales ave, jabalí, pez y cangrejo. Y en la última fila los planetas tierra, constelación, luna y sol. Entra y ve a una de las entradas posibles. Ahora dale la bola de cristal a la mujer y vuelve a entrar en otra entrada.

Tras la secuencia, date la vuelta y verás un cubo flotando. Si "cliqueas" dos veces en él podrás hablar con él de todo lo que quieras. Cuando terminéis la charla, date la vuelta y presiona una de las baldosas. Se pondrá verde, pues vuelve a presionarla y ascenderás a otro balcón en el que tendrás que hacer lo mismo que en el anterior para bajar

Sube y baja hasta que el cubo se convierta en una especie de pirámide negra. Métete por la única puerta que hay y coge una especie de linterna. Vuelve a la pirámide negra y usa la bola y la linterna en ella. La bola saldrá despedida y hará un agujero en el suelo por el que podrás pasar y coger tu cristal enérgico. Usa el volador y regresa a la Atlántida.



Si sigues nuestras instrucciones resolverás el puzzle sin problemas.

EL FINAL



Tras romper todos los planes de Creon, éste será el fin de la Atlántida y del juego.

Estarás en el muelle de la Atlántida. Ve a hablar con Actyon. Vuelve a la nave y abórdala. Cuando estés cerca de la otra nave, ve hacia ella. Desata a Anna con el cuchillo y apártate a la derecha en el momento oportuno, así tu agresor caerá al vacío. Coge la nave y escapa. Anna se irá con su padre.

Tendrás que volver a hablar con el hombre cazador de ratas,



Ese bicho tan raro que ves ahí será uno de los inconvenientes que te encontrarás antes de poder arrebatar a Creon todos sus malvados sueños.

pero tranquilo, ya no hay más juegos. Vuelve a resolver el enigma de los planetas y a meter el cordero donde tú ya sabes.

Tras hablar con el hombre, ve a la biblioteca y sube por las escaleras para coger el **ojo del esqueleto**. Ahora ve a la sala de Neptuno y el delfín y usa el ojo en éste último. Bajarás a un extraño laberinto. Ve recto y cuando veas al minotauro huye de él por otro camino. NO pases NUNCA por donde él ha estado, o morirás. Encuentra una sala diferente a las demás y métete. Allí estará Creon. Usa la mano azul sobre el cañón.



Esto será lo que te encontrarás tras intentar destruir a la cabeza. Pero aquí no acaba la cosa, esa bola con tentáculos te dará un poco más la lata.

Síguele por el pasadizo. Usa la mano azul en la cabeza y saldrá una especie de pulpo. Vuelve a la sala anterior y coge la bola cerca de la puerta. El bicho matará a Creon, utiliza la bola con el bicho y... ENHORABUENA, asiste a la secuencia final, te lo has ganado.

Expediente X

Misterios sin resolver

Mulder y Scully han desaparecido mientras investigaban uno de sus asombrosos casos y tú eres el agente que tiene que encontrarlos. En tu camino se cruzarán peculiares personajes y tu astucia será puesta a prueba por docenas de puzzles de apariencia imposible. Tranquilo, aquí tienes las claves para descubrir la verdad...

DÍA 1

OFICINAS DEL FBI (DISCO 1)

Comienzas en las oficinas del FBI. Habla primero con tu compañero Mark Cook en el pasillo. Ve a tu despacho, coge el teléfono y escucharás como el director Shanks quiere verte de inmediato. Antes de ir abre el cajón de tu escritorio y recoge tu **arma**, la **identificación del FBI** y las **esposas**. Llévate también la **carpeta** donde guardas tus casos que está sobre la mesa.

Cuando entres en el despacho de Shanks verás que con él está Skinner. Habla



con él, entre otras cosas, de lo que estaban realizando Mulder y Scully antes de desaparecer. Te entregará una **solicitud de viaje** oficial que Mulder y Scully pidieron para llegar hasta la **Posada Comity**, cerca de Everett, en Washington. Shanks te dirá que rellenes una orden de



búsqueda y que pases todos tus casos (la carpeta) a Cook, justo lo que debes hacer.

Ve a la Sala de Reuniones y, de dentro de un contenedor con las palabras: "Sólo Personal Autorizado" recoge los **prismáticos**, la **ganzúa**, la **cámara**, la **linterna**, las **gafas de visión nocturna** y el **conjunto de pruebas**.

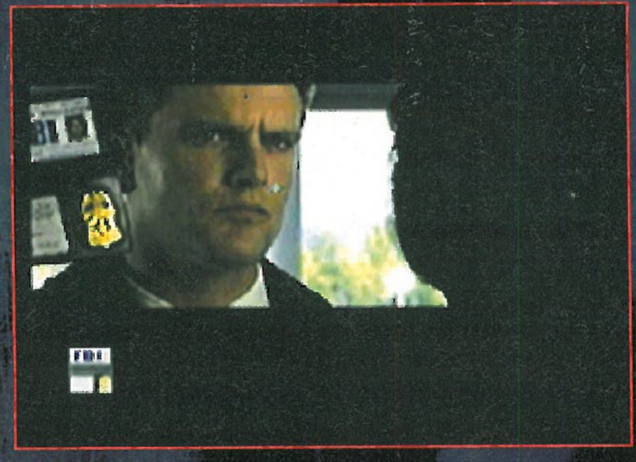
Al salir encontrarás a Skinner en el pasillo. Piensa que debéis comenzar la investigación en la posada. Ponte de camino (recuerda que para desplazarte puedes utilizar tu ordenador portátil).



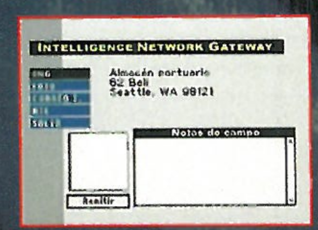
POSADA COMITY

Enseña tu identificación a la recepcionista y habla con ella hasta que te dé el **número de la matrícula** del coche de alquiler de los desaparecidos Scully y Mulder (Ford Taurus plateado 621517). Pídele que os muestre las habitaciones.

Investiga la habitación de Mulder. Coge el **libro** que hay sobre su mesilla, lee la documentación que hay sobre su cama (un expediente nº SE 75424, caso 3X99). Examina el cenicero repleto de pipas y la botella de vodka. Entra en la habitación de Scully y coge

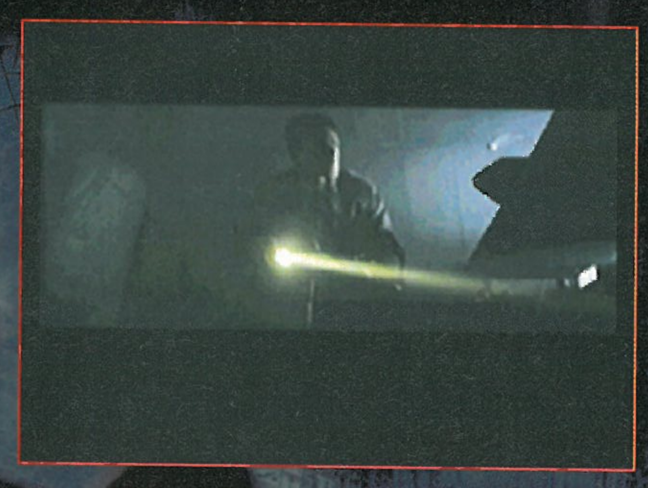












su ordenador portátil. Examina también la Biblia y pregúntale a Skinner si sería buena idea interrogar a la recepcionista sobre las llamadas de teléfono registradas. Recoge esos números. Si marcas el teléfono al que llamó Mulder durante 8 minutos (12025550149) te contestará alguien que no está dispuesto a identificarse. En el otro número (12025550182) no te contestará nadie. Vuelve a la oficina.

OFICINAS DEL FBI

Ve a tu despacho (colocarás automáticamente el ordenador de Scully sobre una mesa). Entra en la opción ING de tu ordenador personal y busca el teléfono 206-555-0182: conseguirás la dirección de un almacén portuario (62 Bell, Seattle, WA 98121). Si introduces el número de la matrícula descubrirás que su propietario es la empresa de alquileres Lariat. Ve al almacén.

BODEGA PORTUARIA

Abre la puerta del almacén con una ganzúa. Una vez en el interior busca una mancha de **sangre** sobre el suelo (en frente de los cubos), una **bala** incrustada en una viga y una **colilla** (a la derecha del almacén), y recógelo todo con tu equipo de pruebas.

Entra en la habitación donde está Skinner y sube, utilizando tu linterna, por unas escaleras que hay escondidas detrás de un archivador hasta que encuentres una **palanca**. Con ella podrá abrir las cajas que hay en la parte inferior y recoger una **muestra de polvo**. Sal a la parte de atrás del almacén y habla con el pescador (Wong) sobre todos los temas que se te ocurran.

Vuelve y agota las posibilidades de diálogo con Skinner. Al salir encontraréis que en el exterior hay un coche. Acércate a él y, antes de que salga huyendo, hazle todas las fotos que puedas.

LABORATORIO DEL CRIMEN

Entrega a John Amis todas tus pruebas: la sangre, la bala, el cigarrillo y el polvo para ver que te puede contar. Regresa a tu despacho

OFICINAS DEL FBI

Entra primero en la Sala de Reuniones y habla con el director adjunto Skinner antes de que se tenga que ir a Washington DC. Se llevará una muestra de sangre y te pedirá que vigiles el almacén.

Cuando entres en tu despacho, Cook se pondrá a hablar contigo. Te propondrá que él llame al Centro de Crímenes Informáticos para ver si consiguen acceder al ordenador de Scully. Dile que sí y guardará el ordenador en el armario del pasillo.

Entra en tu ordenador. Primero mira las fotos que sacaste y descubrirás la matrícula del coche (240 EAK). Ahora, en la opción ING escribe WONG y pide que busque en la base de datos criminal. Después introduce la nueva matrícula y descubrirás que, al buscar dentro de la base de datos del Gobierno/Fuerzas Armadas, se trata de información restringida. Vuelve, como te dijo Skinner, a la Bodega Portuaria.









BODEGA PORTUARIA

Espera a que los tipos que han llegado en el coche entren en el almacén y utiliza la ganzúa para poder entrar tú por la puerta de atrás. Ponte las gafas de visión nocturna y podrás ver cómo los hombres sacan algo de un falso suelo dentro del almacén. Cuando se hayan ido, explóralo.

DÍA 2





OFICINAS DEL FBI (DISCO 2)

Al entrar verás a Cook en el suelo. Reanímalo y descubrirás lo que ha pasado. Si vas a buscar el ordenador de Scully verás que ha desaparecido.

Coge tu teléfono: te llama el Agente Pendrell del Laboratorio del Crimen en D.C. porque ha descubierto que la sangre pertenece a la agente Scully. Cuando







cuelgues, Cook te dirá que Wong ha muerto. Contéstale que seguramente olvidaste que se lo dijiste y vete a ver es escenario del crimen.

BODEGA PORTUARIA

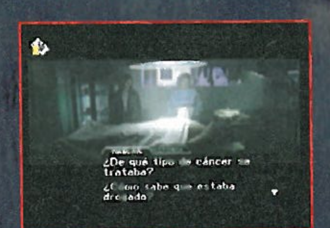
Identifícate para poder hablar con el fotógrafo, el forense y el policía.

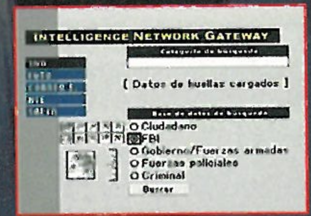
El forense te aconsejará que hables con la detective Mary Astadourian. Id al barco. Examina la cabina y encontrarás unas cuantas pistas: un **impermeable del Tarakan**, **drogas** y un buen **fajo de billetes**. Vuelve a hablar con la detective de tus descubrimientos y aparecerá el práctico del puerto. Interrógale y después id al Tarakan.

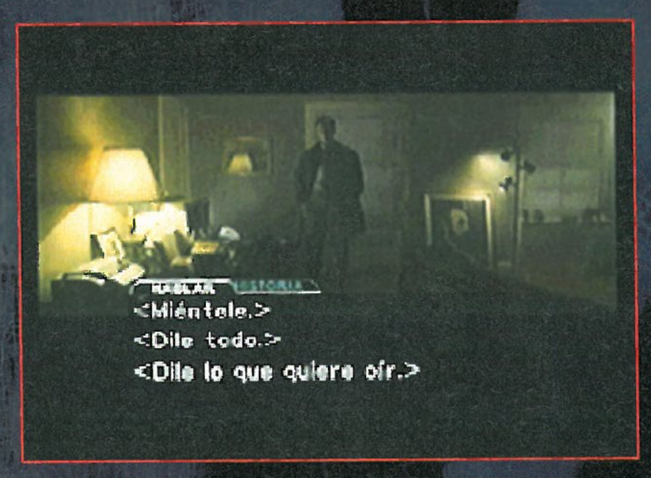
Mira antes de subir hacia arriba y verás que toda la parte exterior del barco está quemada. Al subir, ve a la derecha y entra por la primera puerta que encuentres con el cartel "DILARANG MASUK KECUALI".

Busca dentro de esta estancia un logotipo con un águila negra y, al final de un largo pasillo, encontrarás una rara **esfera** dentro de una caja.

Sube al piso de arriba y recoge el **diario del capitán** de su mesa y, de la cabina contigua, un **libro** escondido dentro de una caja fuerte en el que Wong aparece varias veces. Mira también de cerca las figuras plasmadas en la pared por el fuego. Ve al puente, pero antes de hablar con la detective, miras las huellas que se dejan ver por el reflejo en el espejo de la mesa y llama a tu amigo Amis para que venga a investigarlas. Enséñale las marcas de la pared a la detective, y habla con ella hasta que tengáis noticias del forense.











OFICINA DEL MÉDICO FORENSE

Cuando entres, mira la mesa de la derecha para encontrar la **bala** que mató a Wong y llévatela para que la analicen.

Habla con la forense y pregúntala si sabe qué pudo causar los tumores del cadáver. Te contestará que sólo las radiaciones pueden causarlo, lo que te permitirá preguntarla sobre el Tarakan. Cuando vaya a enseñarte uno de los cadáveres que se encontraron allí descubrirás que han desaparecido. Al hablar con Astadourian habrás conseguido una nueva compañera.

LABORATORIO DEL CRIMEN

Entrégale a Amis tus nuevos hallazgos (la bola de plomo y el casquillo) y pregúntale si sabe algo de las huellas del Tarakan.

APARTAMENTO

Al llegar escucha los mensajes de tu contestador y tendrás un mensaje de Amis.

Abre el ordenador y contrasta las huellas que has recibido por mail. Comprobarás que son de tu compañera Cook. ¡Alguien llama a la puerta!.

Es Cook, viene un poco enfadado así que habla con él y "Dile lo que quiere escuchar". Ve al puerto otra vez.

BODEGA PORTUARIA

Es la tercera vez que estás aquí. En esta ocasión hay un camión parado delante. Entra por la puerta del conductor y abre la guantera. Encontrarás un papel con una nota (RR#1121, 82434).

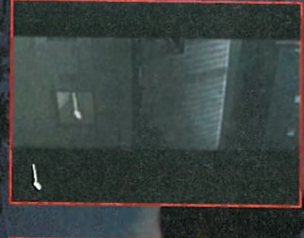
Sal del camión por el lado del copiloto antes de que te vean y regresa para descansar a tu apartamento.





DíA 3









APARTAMENTO (DISCO 3)

Te despertarán los ruidos que la detective Astadourian hace aporreando tu puerta. Te pondrá un interesante vídeo y, mientras que hablas con ella, llegará el fax con la información que esperabas de Amis. Enséñaselo a tu acompañante que estará deseando llegar a las oficinas del forense para ver el cadáver del hombre del camión de Transportes Gordon.

OFICINA DEL FORENSE

Cuando lleguéis, habla con la forense. Te explicará que piensa que el motivo de la muerte es la radiación. Viaja hasta Charno.

CHARNO TRANSPORTES GORDON

Cuando lleguéis entrad en la casa. Ante de nada coge la pala que está apoyada en la pared que hay justo enfrente de la puerta (te será útil antes de lo que piensas).

Ahora recoge un **libro** que verás caído en el suelo. En ese momento aparecerá un hombre con unos extraños ojos que te empujará y os dejará encerrados.

Astadourian te informará de que hay una bomba colocada en el cuarto. ¡Tenéis que salir de allí cuanto antes! Utiliza la pala que has cogido antes para hacer que salte la reja que hay justo al lado de la nevera.

Esta es la única forma de salir y, si no lo haces rápidamente... Habla con tu bella acompañante y puede que incluso te dé la posibilidad de besarla.

APARTAMENTO

Busca un poco de información con tu ordenador, repasa tus notas y acuéstate, que te hace falta descansar. Cuando te despiertes ve a la oficina.

DíA 4

OFICINAS DEL FBI

Entra en la sala de reuniones. Te encontrarás a Cook preparando una redada. Te explicará que han conseguido dar con un traficante (Smolnikoff) que tiene un almacén en Seattle. Asegúrate de que Cook ha hablado con la detective Astadourian y ve con él hasta el almacén.

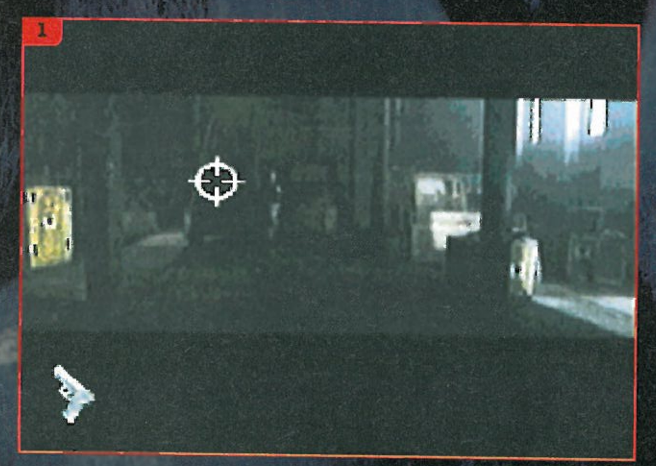
ALMACÉN DE SMOLNIKOF

Cuando llegues a la puerta Cook te dirá que los refuerzos están de camino, pero que no deberíais esperar porque el sospechoso puede irse. Así que saca tu pistola, pide a tu compañero que dispare primero para distraer a los malos, y entra.

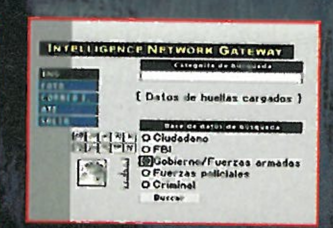
Acaba con los tres hombres de la planta de abajo. Al subir encontrarás otros dos (uno a tu espalda al subir el segundo tramo de escaleras y el otro justo enfrente, oculto detrás de unas tablas). Acaba con ellos y sube una planta.

En otra habitación encontrarás unas escaleras. Baja por ellas y llegarás hasta el traficante (no le dispares). Cook llegará detrás de ti y te pedirá que bajes a por un arma en la entrada del almacén (detrás de unas cajas en el suelo). De paso mira los dibujos de las cajas (los mismos que los del Tarakan) y el libro de pagos.

Sube otra vez y habla con Smolnikoff y con tu compañero. Te aconsejará que vayas a averiguar si es la misma arma que disparó







contra Scully. Ve hasta el Laboratorio del crimen y pide a Amis que realiza la prueba de balística. Cuando vuelvas, pregunta al traficante por el arma. Alguien llamará por teléfono. Amis: no tiene la gripe, sino una intoxicación por la radiación de Tarakan.

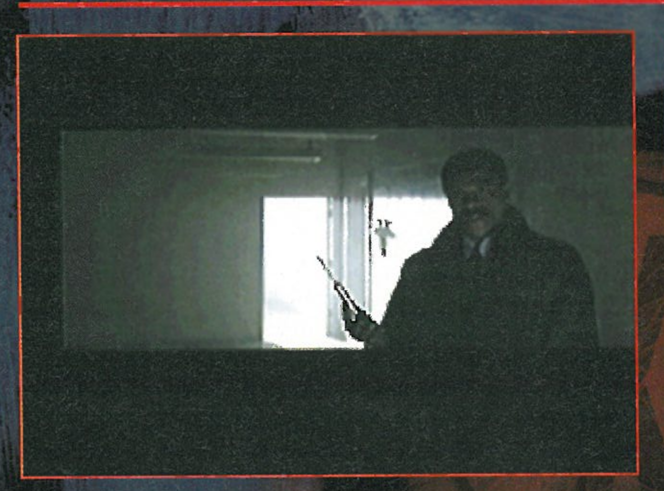
APARTAMENTO

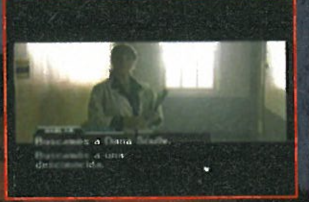
Entra en tu apartamento y escucha los mensajes del contestador. Al hacer esto comenzarán a llamar a la puerta. Es Astadourian, muy enfadada por no ser informada de la redada (dile que pensabas que lo sabía) y, más aún porque el sospechoso está libre de nuevo por falta de pruebas.

En ese momento recibirás una llamada muy extraña: un hombre desconocido te pedirá que os veáis mañana en Sand Point, hangar 4. La detective se irá.

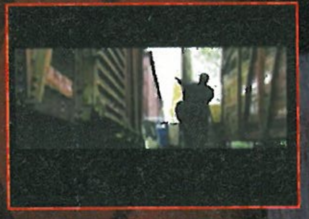
Si no lo has hecho antes, este es el momento de abrir el attach de Otto Dee sobre las huellas. Si las buscas en la base del gobierno descubrirás de nuevo que no tienes acceso. ¡Qué le vamos a hacer! Revisa todas tus notas y acuéstate.

DíA 5









SAND POINT

Cuando llegues al Hangar 4 entra por la puerta de la derecha y encontrarás al misterioso hombre. Escucha atentamente lo que tiene que decirte y dale tu palabra de que no hablarás de él a nadie. Te dirá que busques a una mujer en el hospital de Gold Bar, ¿Scully? Después te dará el punzón y unas instrucciones muy claras para su uso. Cuando se haya ido descubrirás que la detective Astadourian ha estado escuchando toda la conversación así que ve con ella hasta el Hospital

HOSPITAL DE GOLD BAR (DISCO 4)

Pregúntale a la doctora del pasillo sobre Dana Scully. Identifícate y contesta a su pregunta diciéndole que el superior de Scully es Walter Skinner. Pregúntala por el estado de Scully y entra a verla a su habitación. (antes salva la partida, podrías necesitarlo).

Al entrar notarás que Scully está un poco nerviosa, contesta a sus preguntas rápidamente o tendrás que abandonar el hospital.

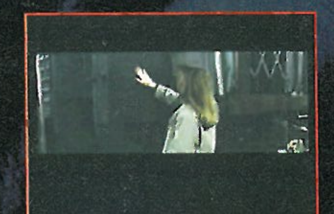
Primero dile que te envió Skinner. Cuando te pregunte quién eres dile tu nombre y después explícale lo del hombre del Hangar 4. Para que se convenza deberás mostrarla en punzón . Habla con ella un buen rato y muéstrale la foto. Después ve a la carretera Rural 1121.

CARRETERA RURAL 1121

Avanza entre la hilera de vagones hasta encontrar un poste al que trepar. Desde arriba, si utilizas tus anteojos, verás el número que andabas buscando: 82434.

Habla con Astadourian y busca, a tu derecha, un vagón quemado. Entra a explorarlo y, al salir, encontraréis a un vagabundo.

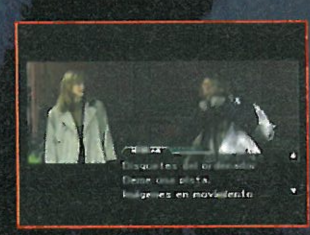
Su conversación no es muy coherente pero tiene algo en su poder que te podría ayudar. Cuando te diga que lo adivines ve preguntándole hasta que aciertes (la mejor manera es: fotografías, fotografías en movimiento, cinta de vídeo). A pesar de haber acertado tendrás que comprarle la **cinta**.



OFICINAS DEL FBI

De vuelta en tu despacho pon el vídeo en marcha y se unirá a vosotros Cook. Detenlo para capturar una imagen del médico que se puede ver y búscalo en la base de datos del Gobierno. Se trata de **Jonathan Rauch**, de la armada, aunque en su historial faltan muchos detalles que han sido borrados.

Notarás que intentan contactar contigo por medio de una conferencia, son Byers, Frohike y Langly-the Lone Gunmen. Para los poco que no conozcan la serie, amigos de Mulder. Habla con ellos y te enviarán las coordenadas de la GPS en Alaska. Enciende tu ordenador portátil para abrir ese attach y, ya que estás, mira el informe que te han mandado sobre la bomba de Charno (es muy interesante).

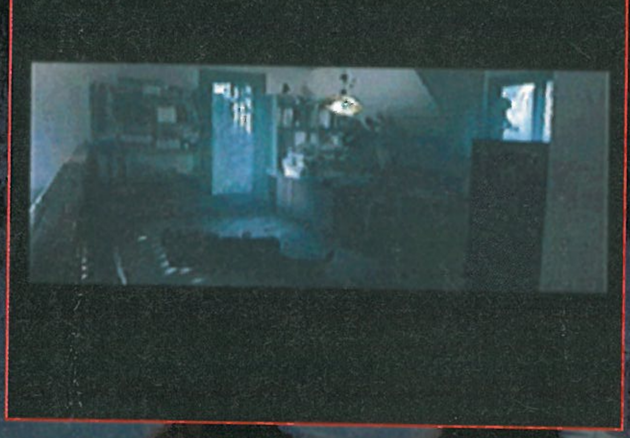


CASA DE RAUCH (ALASKA)

Antes de bajar de tu coche verás a un hombre salir corriendo de la casa. Entra y sube a la planta de arriba. Allí











encontrarás a Rach tirado en el suelo. Puedes intentar preguntarle algo (aunque no te va a contestar).

En la misma habitación verás un cordón que cuelga del techo. Tira de él, sube al desván y encontrarás a Mulder. Habla con él hasta que recibas la llamada de Scully al teléfono móvil. Justo cuando habéis decidido iros aparecerán dos hombres de sospechosas intenciones. Mulder te pedirá que los entretengas para que él pueda ir a buscar a Scully. Luego os encontraréis en la base secreta. Baja y dirígete hacia ellos de manera muy sociable y, cuando comiencen a hablarte, saca tu pistola y acaba con ellos.

BASE SECRETA (ALASKA)

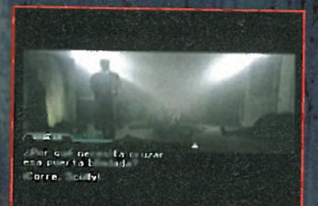
Antes de nada salva la partida. Al llegar a la base secreta estarás con Scully.

Avanza hasta llegar a una gran sala circular en la que, detrás de unos cristales hay varios monitores que parecen averiados. Desde aquí gira a la derecha, luego dos veces hacia el fondo, otra vez a la derecha y llegarás a una especie de laboratorio. Busca una barra roja y notarás que alguien te ataca. Es tu compañero Cook. Antes de que intente acabar contigo utiliza la barra roja para dejarlo K.O. Ya sabes que esto puede ser peligroso, así que ten tu arma apunto.

Vuelve hasta la sala circular y gira esta vez a la izquierda, dos veces al fondo y otra vez a la izquierda. Verás una habitación con un cadáver. Entra y encontrarás a Mulder , aunque un poco cambiado (fíjate en sus ojos). Dile a Scully que salga corriendo pero no dispares a Mulder. Cuando entres en la habitación contigua gira rápidamente a la derecha y dispara al soldado.

Busca ahora la cámara de aislamiento (cerca del laboratorio) y, en la pequeña sala del fondo, encontrarás a Scully. Te contará su plan y para que funcione debes





activar la cámara de aislamiento. Presiona el botón verde que hay a la izquierda de Scully y vuelve al punto de partida. Entra en la sala de los monitores (primero ve a la izquierda, al fondo un par de veces y luego a la derecha) para presionar otro interruptor.

Vuelve a la sala de la cámara y abre sus puertas pulsando los interruptores que hay en ellas. Graba la partida y entra por la puerta que hay justo de la habitación donde estaba antes Scully. Te estará esperando.

Gira a la derecha y acaba con el guardia. Es el momento de probar tus reflejos. Debes coger la llave y retroceder hasta la cámara de aislamiento. Entra por la entrada más cercana y al salir pulsa y botón rojo para cerrarla antes de que Mulder te atrape.

Si piensas que has terminado, estás equivocado. Aún te queda acabar con tu "compañero" Cook. Te agarrará por el cuello para obligarte a girar la llave. Pásale a Scully rápidamente el punzón y ella hará por ti el trabajo sucio.

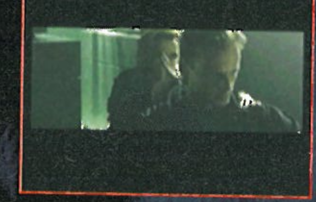
Acabas de conseguir cerrar el caso. Tanto tu superior como Scully te darán las gracias. El resto es mejor que lo veas tú solito.





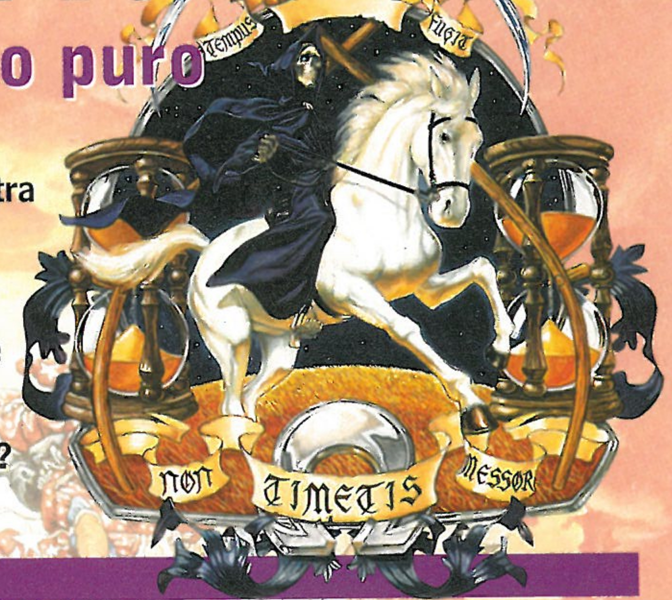






Discworld 2

El absurdo en estado puro



Si la Muerte ha perdido la memoria y no recoge a los muertos para llevarlos a la otra vida, todo el equilibrio de Mundo Disco puede echarse a perder. Pero, ¿quién puede ser capaz de encontrar a la Muerte y convencerla de que no es una estrella de cine y de que debe volver a su trabajo? Nos tememos que te ha tocado a ti...

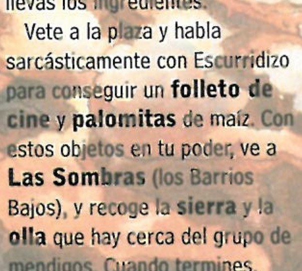
ACTO I - EL RITO

Comienzas en la universidad. Ve a la **Instalación de Alta Energía** y coge el **imán**, un **tubo de ensayo** y un **fuelle**. Ve al jardín y utiliza el imán sobre el duende sentado en la casa de pájaros para hacerte con sus **botas**.

Dirígete a la tienda de **Ankh-Morpork** para hacerte con el **flamenco**, con el **pez disecado** y con la **barra de incienso**. Fíjate en las velas y habla con la mujer. Te dirá que son una copia en escayola, y que te hará unas de verdad si le llevas los ingredientes.

Vete a la plaza y habla sarcásticamente con Escurridizo para conseguir un **folleto de cine** y **palomitas** de maíz. Con estos objetos en tu poder, ve a **Las Sombras** (los Barrios Bajos), y recoge la **sierra** y la **olla** que hay cerca del grupo de mendigos. Cuando termines,





dirígete al mortuorio y verás una bruja tendida sobre una losa. Examínala para descubrir su nombre (Yaya Ceravieja), y recoger de paso el **cuchillo** que verás a su lado.

Ahora dirígete a la casa de la adivina (la **señorita Cake**), que se encuentra en uno de los extremos del barrio de Las Sombras. Coge las **tijeras**, las **enaguas** del maniquí y la **tabla de planchar** (está dentro de un armario), y corta los **brazos** del maniquí con la sierra.

Fíjate en la **botella del Genio** y habla con la adivina. Para conseguir que te conteste utiliza la siguiente secuencia: sarcasmo, preguntar, reflexionar y sonreír. Así te dirá que sólo se deshará de la botella a cambio de un Ectoplasma auténtico.

Dirígete al **Gremio de los Bufones** para hablar con el bufón fantasma. Recoge la **bocina** y el **ladrillo**, y convence al fantasma para que se meta dentro de este último. Cuando lo haga, baja a las **alcantarillas** por el agujero del suelo y ve hacia la izquierda para colocarte debajo de la plaza. Ya allí, utiliza el fuelle sobre la rejilla para levantar el vestido de la lechera y hacer que suelte un montón de **polvo brillante**.

Vuelve a la **Instalación de Alta Energía** de la Universidad, y hazte con el **ectoplasma** lanzando el ladrillo contra el acelerador. Cámbiaselo a la señorita Cake por la botella del genio, mete en su interior las botas del enano, y utiliza este artefacto para hacerte con el **olor nauseabundo** que desprende uno de los mendigos de Las Sombras.

A continuación, vete a una taberna en los Bajos Fondos regentada por un enano llamado Gimlet, coge un poco de **chile en polvo**, y lee el menú para conseguir una **hamburguesa**. Cuando termines, vete al pub "La Cabeza del Troll" para hablar con **Casanunda**. Pregúntale acerca de la escalera, y cuando te diga









que sólo la cambiaría por información sobre una mujer, háblale de Ceravieja para que salga en su busca. Aprovecha su ausencia para coger la **escalera** y las **cerillas**, y habla con el barman troll para que te dé un **cerveza**.

Cundo lo hagas todo, dirígete al puerto y corta con el cuchillo la red en la que está atrapado el **tiburón martillo**. Cógelo, y cuando termines usa el pez disecado sobre el pájaro para atraerlo.

Hora de volver a los **jardines de la Universidad**. Una vez allí, vierte la cerveza sobre las palomitas de maíz para atrapar con ellas al gallo. A continuación deberás conseguir los tres **bastones** del equipo de cricket sustituyéndolos por otros objetos de tu inventario: el del bibliotecario por el pájaro del puerto, el del decano por el flamenco y el del tesorero por el tiburón martillo.

Cuando los tengas todos en tu baúl dirígete a las colmenas, deshazte del apicultor con el folleto de Escurridizo, y vierte el chile en polvo sobre las flores. A continuación colócate las enaguas para protegerte de las picaduras, y enciende el incienso con las cerillas para ahuyentar a las abejas. Cuando las colmenas queden vacías, llena la olla con **miel**, y recoge algo de **cera** para que la anciana de antes te fabrique las **velas**.

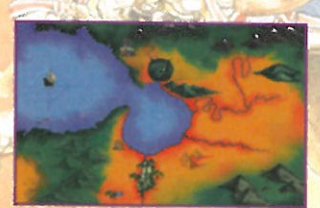
Así, sólo te faltará la sangre de ratón. Para hacerte con ella, despierta al gallo haciéndole beber de la lata de café de los mendigos. Entra de nuevo al pub, y hazle cantar para que el Vampiro crea que está a punto de amanecer y vuelva a su ataúd. Ve al cementerio, coge un **pico**, y entra en la cripta del vampiro con ayuda de la escalera. Coge sus **dientes falsos**, y úsalos con el ratón para conseguir su **sangre**. Mete ésta en el tubo de ensayo y vuelve al comedor de la universidad donde te espera el Achicanciller. Dale los palos de madera, el tubo con la sangre, las velas goteando, la botella con el olor y el polvo brillante para terminar el Primer Acto.





ACTO II - VEN A MORIR CONMIGO





Vuelve a las alcantarillas, y utiliza el pico debajo del almacén de cerdos futuros para hacerte con un **trozo de hielo**. Luego ve a Las Sombras para hablar con el recogedor de muertos. Te dirá que necesitas un certificado de defunción.

Para hacerte con uno ve al mortuorio, y pregúntale al sepulturero qué requisitos necesitas. Para cumplirlos, coge el **espejo**, úsalo sobre el mechero bunsen, y vuelve a dejarlo en su sitio. Túmbate sobre la losa, colócate el brazo del maniquí, y usa el hielo sobre ti mismo. Ya sólo tendrás que llamar al sepulturero para que te dé el certificado, y enseñárselo luego al recogedor para que te lleve a **Cuatro Equis**.

Tras hablar con **La Muerte**, habla con el **vendedor de camellos** para hacerte con uno que te lleve a la colina del desierto. Una vez allí, habla con Hueso Ocioso (un esqueleto atado a un árbol), y desátalo con la ayuda de tu cuchillo. A continuación métete en la pirámide, coge el **pegamento**, corta las **vendas de la momia** con las tijeras y utilízalas para envolver el brazo del maniquí. Luego ve al oasis y utiliza este brazo para darle el cambiazo a los buitres. Así podrás quedarte con el que guardan y coger un **anillo** que necesitarás muy pronto.

Ahora vuelve a la playa de Cuatro Equis y habla con el nativo para hacerte con un palo con forma de **bumerang** y una **cesta de picnic**. Ya con estos objetos en tu poder, dirígete hacia el vendedor y pregúntale sobre la roca de azúcar que vende. Antes de que podáis llegar a ningún acuerdo, aparecerá una turba de mujeres furiosas que arrasarán su puesto y se llevarán todo.

De momento déjalas irse, dirígete a **Holy Wood** y métete en el guardarropa. Fíjate en el **disfraz de caballo**, y habla con el enano para que te lo dé a cambio del anillo.

Sal del guardarropa, coge el **peso** y el **cartel** con el número 10, y coloca este último sobre el primero de manera que parezca que pone 10 toneladas y no 1. Cuando termines, ve a la sala de maquillaje y habla con la chica para que te encargue la **foto de la reina de los elfos**. Tras eso, ve hacia el domador de duendes, coge la **cámara** que verás a su lado, y pídele prestado uno.





Por desgracia, al oírte el único disponible se refugiará en uno de los decorados. No obstante, podrás atraparlo si pintas el bumerang con un bote de pintura y lo arrojas hacia donde se esconde.

Una vez lo hayas hecho salir, mete el **duende** en la cámara, coge el barco a **Ankh-Morpork**, y habla con el Bibliotecario de la facultad para que te ayude con el disfraz de caballo. Cuando termines, mete en la cesta la **comida** que verás encima de la mesa, y recoge los **aros de cricket** del jardín.

Ahora vuelve a Djelibeybi, cruza el puente de madera, entra en la casa del arquitecto, y coge el cartel con los **planos** de la pirámide. Ve al centro del pueblo para hablar con **Uri Djeller** y dale los aros de cricket para que los estire. Habla con el vendedor y recoge una **estaca** que verás en el suelo antes de salir para el desierto. Allí te encontrarás con un sabio dispuesto a componer la **canción** para tu película si encuentras la respuesta al porqué de todas las cosas del universo.

De momento déjalo, y vete al jardín de la Universidad en Ankh-Morpork. Una vez allí, utiliza la estaca en el montón de **abono** para capturar a la **sufragista**, y vete al mortuorio para hablar



con Casanunda y con Ceravieja. Así descubrirás la localización del **bosque de los elfos**.

Tras eso ve al puerto, coloca el falso peso de 10 toneladas sobre el gancho, y empújalo sobre almacén de novedades. Así abrirás un boquete en el muro y podrás hacerte con el **souvenir** que hay detrás.

Vuelve a Djelibeybi, y usa a la sufragista en el agujero que hay en la zona rocosa. Aparecerá la horda de mujeres de antes y se pondrán a lapidarte, pero no te preocupes, que no te pasará nada. Cuando se vayan, recoge la **cuerda** y la **roca de azúcar**, y camina hacia la derecha hasta que te encuentres a un troll custodiando una puerta. Dale la roca y se le partirá un diente al morderla, momento que debes aprovechar para intentar abrir la puerta. Como no podrás, habla con el troll para que te dé la **llave**. Abre la puerta, ata la cuerda al pomo y al **diente**, y ciérrala con fuerza para extraerlo. Recógelo, atraviesa la puerta y habla con la chica. Si la ofreces el diente aceptará trabajar en la película.

Ahora vuelve a Cuatro Equis y coloca la cesta de comida sobre el hormiguero para atrapar unas cuantas **hormigas**. Vuelve a la playa y corta la tabla de planchar con la sierra. Tras eso, usa el pegamento sobre la tabla y utilízala para hacer surf y llegar a una gran cueva con **pinturas rupestres**. Sácalas una foto, y vete al bosque de los elfos.

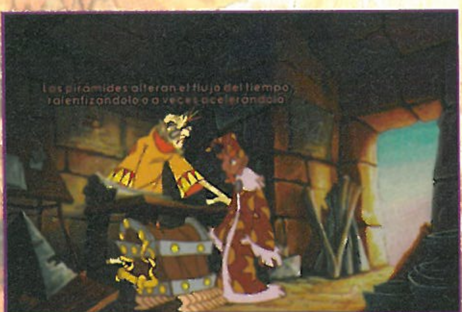
Nada más llegar pon la cámara en tu bolsillo y usa el pegamento sobre la bocina y el disfraz de caballo para fabricar un traje de unicornio. Pídele al Bibliotecario que se meta en el disfraz, pon a ambos en el otro bolsillo de Rincewind, y métete en el círculo de los elfos. Así podrás sacarle una foto a la reina de los elfos.

Vuelve a la Instalación de Alta Energía de la Universidad, y pregúntale el porqué de todas las cosas a la computadora Hex. Para ello, coloca en el suelo la cesta con las hormigas, y deja un rastro de miel que vaya de ella a la computadora. Construye una pirámide con los alambres siguiendo las indicaciones del mapa del arquitecto, colócala sobre Hex y pide a Skazz que la ponga en marcha. La computadora te dará un papel que debes entregar al sabio del desierto para que te dé la canción para la película.

Vuelve a Holy Wood, dale a la maquilladora las fotos de la reina de los elfos, y a Escurridizo (que te espera en el plató) la canción, la banda de músicos, el souvenir y la chica. Empezará el rodaje de la película, pero pararán poco después ya que necesitarán un **especialista**.

Para hacerte con él, ve a una casa en Las Sombras cerca de la de la señorita Cake. Enseña tu certificado de defunción para entrar, y abre la puerta del armario para encontrar una oveja. Habla con ella hasta que te diga que para triunfar en el cine es necesario ser extranjero, y cuando lo haga enséñale las fotos que sacaste en la cueva.

Por último, el día del estreno saca la película del proyector, colócala sobre el dispositivo de montaje, utiliza sobre ella las fotos de la reina de los elfos, y vuelve a ponerla en el proyector.





ACTO III - EL INEXORABLE RINCEWIND

Ve a la casa de La Muerte y coge la **llave** que hay bajo el felpudo. Abre la puerta y ve a la cocina para hablar con **Albert** (el criado de La Muerte), que te dirá que los tres requisitos para ser el sustituto de La Muerte son un traje negro, una voz cavernosa y un gran talento como jinete.

Tras la charla sube por las escaleras y métete en la habitación de los relojes de arena. Coge el frasco de tinta y haz sonar el timbre para atraer a











Albert. Nada más hacerlo, vuelve corriendo a la cocina, abre la puerta del horno y coge unos **terrones de azúcar** y un **trapo aceitoso**.

Ahora vuelve al hall, y coge las **cortinas** de una ventana y la **guadaña** del paragüero. Sube por las escaleras y métete en la habitación de Susan (la niña que vive en casa de La Muerte) para hacerte con un **pijama** que se oculta en el conejo de peluche de encima de la cama. Una vez lo tengas, coge el **ovillo de cuerda** y baja las escaleras hasta la biblioteca (enfrente de la cocina), en donde verás tres libros escritos. Coge el del centro (es la historia de Rincewind) y sal para los establos. Una vez allí, coge la cuerda, dale los terrones de azúcar a Binky (el caballo), unta la silla de montar con pegamento, y usa la silla en el caballo. Así superarás la prueba de equitación.

Tras eso, dirígete al jardín posterior y descubrirás unas colmenas parecidas a las de la Universidad. Enciende el trapo aceitoso con las cerillas, ponte el pijama para protegerte de las picaduras y utiliza el trapo sobre las colmenas para hacer huir a las abejas. A continuación, llena el azucarero de **miel**, coge un poco de **cera** y utiliza esta última con el ovillo de cuerda para fabricar una vela.

Ahora ve al estanque, coge la **caña de pescar** de uno de los gnomos, vierte el frasco de tinta en el estanque y sumerge en su interior las cortinas para hacerte con el traje negro.

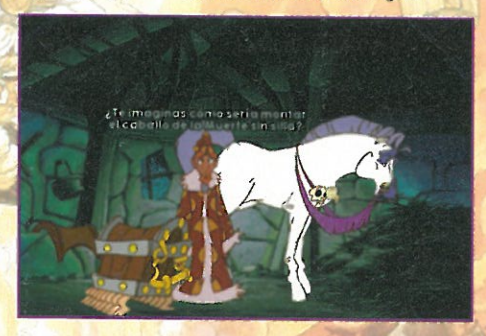
Ve hacia el extremo derecho del estanque, ata el azucarero con miel a la caña de pescar, y utilízala sobre las **almas de hormiga** (los pequeños puntos que se mueven en el pozo) para atraparlas dentro.

Ve hacia Susan y pídele su **carrito de juguete**. Accederá a dártelo a cambio de tu biografía, y aunque al principio estarás de acuerdo, en cuanto empiece a leerla cambiarás de idea. Sin embargo, Susan accederá a darte su carrito a cambio de una de las biografías que del nicho de la biblioteca.

Para conseguírsela vuelve a la biblioteca, enciende la vela con las cerillas, y métela en uno de tus bolsillos. Abre la puerta del nicho con la llave, e ilumínalo con la vela para descubrir una tablilla de piedra suelta. Cógela y dásela a Susan para que te dé el carrito.

Vuelve a la casa, ata el bumerang a la cuerda y lánzalo hacia la chimenea. Sube al tejado, habla a Albert por la chimenea para mostrarle tu "voz cavernosa", y luego reúnete con él en la cocina para enseñarle tu traje negro y tu guadaña. Aún así, Albert no estará muy convencido y te someterá a dos pruebas más: que le demuestres que sabes utilizar la guadaña y que le lleves cien almas. Para ello, usa la guadaña sobre el carrito y métete a segar en el campo de maíz; y dale el frasco con las almas de hormigas.





ACTO IV - HASTA QUE LA MUERTE NOS SEPARE





Ve al montón de huesos y recoge el **corcho**. Dirígete a Djelibeybe y espera a que aparezca un anciano en camello. Habrá un momento en el que se irá y dejará solo al camello, y que deberás aprovechar para coger su **cantimplora** y sustituirla por el brazo podrido. Cuando vuelva el anciano, síguelo a la Fuente de la Eterna Juventud, utiliza el corcho como tapón y llena el reloj de La Muerte con la **arena** del fondo de la fuente.

EPÍLOGO - REINA KONG

Fíjate en el cuervo, y pregúntale a Yaya Ceravieja si puede intercambiar su mente con él. Cuando lo haga, coge la **escoba** de la bruja, y habla con Escurridizo para comprarle unas **vejigas** que los niños utilizan como globos. Llénalas con el agua de la cantimplora, mételas en uno de tus bolsillos y vuela con la escoba hacia la torre. Ya sólo te queda arrojar las vejigas contra la Reina Kong para poner fin a esta disparatada aventura.





Amerzone

Ecológica aventura

Una buena realización gráfica y un absorbente argumento, hacen de *Amerzone* una de la aventuras más atractivas del momento. Sus dos discos garantizan diversión para rato, pero también sabemos que ocultan algunos puzzles de difícil resolución. Si sigues esta guía no habrá nada que impida llevar a buen término tu ecológica tarea.

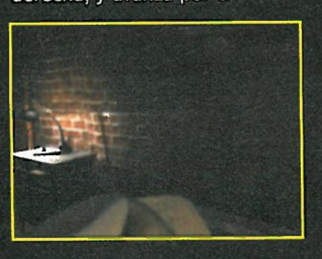
CAPÍTULO 1: EL FARO DE VALEMBOIS



Escucha lo que te dice el cartero, y cuando termines la charla sigue hasta el faro donde vive Valembois. Antes de entrar a la casa mira en el buzón y coge la **carta** que el cartero tenía que entregar. Ya en la casa, gira a la izquierda y recoge el **mazo** que hay cerca de la bicicleta. Sube por las escaleras y habla con el anciano, Valembois, que está sentado en el escritorio del piso de arriba. Escúchalo atentamente, porque morirá en cuanto termine de hablar.

Ahora registra la cómoda a su derecha y coge la **carta** que hay en su interior. Léela, sube por las escaleras al tercer piso, y dirígete hacia el pupitre en el que esta el **diario de viajes** de Valembois. Con él en tu poder, sube por las escaleras a tu derecha, y avanza por el corredor hasta llegar a otra mesa con una **carta** encima. Recógela, léela y baja un par de pisos hasta volver al nivel donde encontraste el mazo.

Una vez allí, fíjate bien en el suelo ya que hay una **trampilla** que debes abrir. Descubrirás un pasillo que está totalmente a oscuras. Para poder pasar dentro, presiona el botón que hay a tu derecha y conectarás las luces.





Baja por este nuevo corredor hasta que llegues a un nuevo grupo de escaleras. Sigue caminando hasta llegar a una bifurcación. Si continúas todo recto llegarás a una habitación cerrada, así que toma el ramal de la derecha, y llegarás a una habitación con un **ordenador**. Para encenderlo, presiona la palanca que hay en la pared y el botón que esta a la derecha de la pantalla. Introduce el disco que hay al lado del ordenador en la máquina, y desde la pantalla del ordenador selecciona la opción "load".

Pasados unos segundos te pedirá una contraseña. Introduce la fecha del nacimiento de Valembois (que está escrita en su diario), y abrirás la puerta cerrada que había al final del otro ramal.

Ve hacia ella, y tras atravesarla mira en el suelo a mano derecha. Encontrarás una **llave** que parece ser de una lata de sardinas, pero más grande. Entra en el ascensor y coloca la llave en un agujero que hay en la pared del ascensor (concretamente en la esquina inferior derecha), y aprieta el botón del ascensor.

Éste se parará en un piso cuyo acceso está tapado con un muro. Ábrete paso con el mazo, y continúa por el pasillo hasta llegar al **huevo** que se menciona en el diario. Gira a la izquierda, avanza hasta

colocarte enfrente del huevo, y acciona la palanca para transportarlo a otra habitación.

Para llegar hasta ahí, regresa al ascensor, vuelve al piso de arriba, quita la llave y vuelve a pulsar el botón del ascensor. Esta vez te llevará al piso más bajo de todo el faro. Sal del ascensor, atraviesa la puerta de enfrente y baja por las escaleras.

Tuerce a la derecha, avanza, gira a la derecha, y avanza otra vez. Si no te has extraviado, deberás estar enfrente de una palanca. En el caso de que no la veas, sólo tienes que caminar cerca de las escaleras hasta que la veas.

Acciónala para conectar el gancho que hay encima del hidraflot, y llevar así el huevo dentro del aparato. Todo lo que te queda por hacer es recorrer el camino que hay a la derecha del hidraflot hasta llegar a otro ascensor. Entra en su interior y sube un piso hasta llegar a una habitación con un telescopio. Mira por él y verás a una bandada de pájaros volando a una distancia de 140 grados (¡recuerda este numero!). Ahora regresa al hidraflot y entra en el vehículo.

Coloca el disco que encontraste en la habitación del ordenador, pulsa "load" y selecciona el modo "aeroplano". Una vez hecho esto te pedirá más información (se refiere a los grados), pero no introduzcas140 grados directamente, ya que no funcionará. Para encontrar la solución a este problema, hojea el diario. En una parte de la página 4 verás una anotación en la que pone +5. Añade esta puntuación al original, comprueba que todos los componentes están listos, y presiona el botón que hay a la derecha de la pantalla principal para comenzar el viaje.





CAPÍTULO 2: EL MUELLE



Empezarás este nivel atrapado en medio del mar y sin poder salir. Para llegar a tierra, debes utilizar el hidraflot dos veces. Primero en modo velero y luego en modo submarino. Llegarás a un puerto donde hay un hombre sentado en el muelle. Habla con él. Te dirá que hay una ballena atrapada y te pedirá que la liberes.

Cruza el muelle hasta llegar a tierra firme. Entra en el barco hundido (en realidad es un bar) y recoge la **escafandra** y el **cuchillo** de la diana. Sal del barco y camina hasta que llegues a un depósito de gas situado al lado de un almacén.

Entra en el almacén y coge la **lata de gasolina** que hay a tu derecha. Dirígete al final del almacén y coge la **llave inglesa** que verás.

A continuación, dirígete hacia el depósito de gasolina y utiliza la lata sobre él para llenarla de combustible. Una vez esté llena, ve hacia el hidraflot y llena el depósito. La entrada del depósito está a la izquierda del huevo.

Ahora ve hacia la estructura que parece un molino de viento, y busca, con el icono de la lupa, el símbolo que está situado alrededor de una palanca. Cuando lo encuentres acciónalo, da la vuelta a la estructura y acciona de la misma manera el símbolo que verás al otro lado. Aparecerá una manivela que debes girar. Cuando lo hagas, mira al suelo y descubrirás un **cable**. Usa la escafandra sobre el cable, y la llave inglesa sobre la parte de la tubería más cercana al agua. Ponte la escafandra y prepárate para bucear.

¿Liberando a Willy?

En el agua avanza una vez y encontrarás una **botella**. Usa el cuchillo sobre ella y liberarás la ballena. Ahora vuelve para hablar con el hombre del embarcadero. Agradecido, te dirá que hay un cofre oculto en algún lugar de la isla, pero que no sabe exactamente en cuál. Lo que sí puede darte es la **llave** que lo abre.

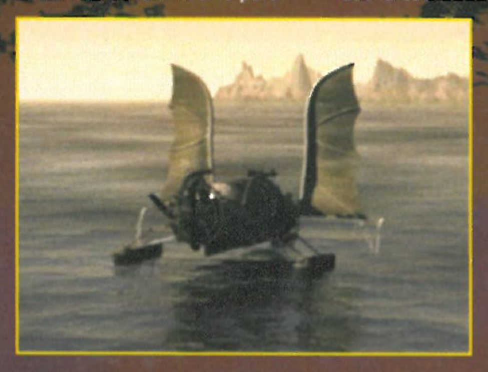
Atraviesa la isla hasta que llegues a unas colinas. Avanza por el camino que las atraviesa hasta que llegues a una cabaña. Dentro está el **cofre**, y en su interior el **disco de datos** para llegar a Amerzone. Cógelo, vuelve al hidraflot y prepárate para hacerte con las coordenadas (que se encuentran en el antiguo hidraflot hundido) para llegar a Amerzone. Para ello selecciona la modalidad gancho y presiona la palanca de la izquierda.

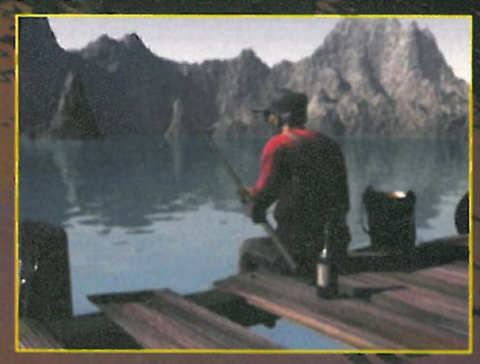
Vuelve a colocarte cerca del edificio con forma de molino y usa la escafandra para poder bucear. Debes localizar el gancho, y aunque hay varios caminos para llegar hasta él, el mejor es el siguiente: ve hacia delante tres veces y luego dos hacia la derecha.

Si lo haces correctamente te encontrarás con el viejo hidraflot de Valembois (hundido hace muchos años) y el gancho que acabas de lanzar.

Coloca el gancho en la puerta del hidraflot y vuelve al tuyo. Acciona el gancho (con lo que arrancarás la puerta del de Valembois) y vuelve bajo el agua para ver el número que aparece escrito en su computadora.

Tras eso, solamente te queda volver, una vez más, a tu hidraflot, introducir el disco en la máquina, seleccionar "load" y helicóptero e introducir las coordenadas para terminar este nivel.





CAPÍTULO 3: SALIDA DE LA CELDA

Te encontrarás en tierra de nadie y de nuevo tendrás que hacer uso de la modalidad de velero del hidraflot.

Una vez llegues a tierra, sal de la nave y avanza un par de pantallas hasta que el camino se bifurque a la derecha (antes de las puertas del pueblo). Baja por esta bifurcación hasta un cementerio, y habla con el sacerdote que está al lado de las tumbas para que te dé las **llaves** del pueblo.

Ahora ve a la puerta y usa las llaves para adentrarte en el poblado. Camina todo recto hasta la otra punta, donde un tipo con malas pulgas te dará un garrotazo en la cabeza. No podrás evitarlo, así que no te sulfures tratando de impedirlo.

Cuando despiertes estarás encerrado en una jaula. Coge la **taza** y captura al **insecto** que hay en la pared al lado de la puerta. Mira por el agujero de la puerta y fíjate en la botella de tequila. Vierte la taza con el bicho sobre el tequila, y espera a que el guardia se lo tome. Cógele las llaves y sal de la celda. Ve a la derecha y verás un jeep. Recoge la **cuerda** y la **lata de gasolina** que tiene, y dirígete hacia el pozo de en medio del pueblo.







Usa la cuerda para poder bajar al pozo, avanza tres veces y mira al suelo. En el lado derecho verás una **espada** que debes recoger. Sigue andando hasta unas escaleras. Sube por ellas y llegarás a una iglesia. Habla con el cura (prestando mucha atención ya que morirá al acabar de hablar) y busca la **Biblia** que está en el púlpito.

Pasa las páginas de la Biblia hasta encontrar una **llave**. Abre con ella el armario dorado que está junto al altar y coge el **disco** y la **carta**. Vuelve al túnel por el que has venido, y camina hasta que veas una estatua enfrente de una puerta. Coloca la espada en la mano de la estatua, y acciónala para abrir la puerta. Avanza hasta otras escaleras, y súbelas para llegar a un cobertizo. Sal de él y volverás al cementerio del principio del nivel.

Ya sólo te resta volver al hidraflot, llenar el depósito de combustible, insertar el disco, pulsar "load" y seleccionar el modo barco para terminar este nivel y cambiar de disco.

CAPÍTULO 4: LA JUNGLA

Sal de la nave y párate en el muelle. A la izquierda hay una cabaña y a la derecha un camino, que es por donde tienes que avanzar. Acabarás llegando a otra cabaña, en cuyo interior hay un **dibujo** (que parece un mapa) y más **combustible** para el hidraflot. Hazte con ambos, vuelve a la nave y continúa tu viaje. Acabarás llegando a un lugar donde unas criaturas te bloquearán el paso. Para apartarlas de tu camino, aprieta el claxon (es la palanca que está al lado del gancho).

Sigue avanzando hasta encontrarte con los **búfalos**, y cuando te destrocen el motor, utiliza el gancho en las rocas para seguir avanzando. El manejo del gancho es muy sencillo: sólo marca la roca adecuada y tira de la palanca.

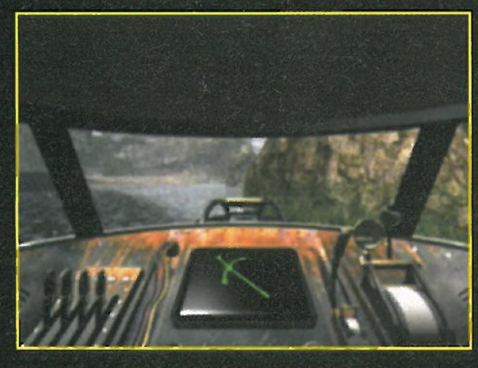
Acabarás llegando a una pantalla en la que parece que no hay ningún sitio donde ir. Para pasarla, usa el gancho sobre el búfalo escondido detrás del timón (el que sobresale un poco del agua). Así llegarás a la siguiente roca, pero no podrás avanzar ya que el gancho está enganchado al búfalo. Para liberarlo, deja el hidraflot y avanza hasta que veas una bifurcación a tu izquierda. Avanza por ella hasta adentrarte en la jungla, en donde deberás hacerte con el **rifle tranquilizante**.





Para encontrarlo, sigue este camino: seis veces delante, una a la izquierda, dos delante, una a la izquierda, y una delante.

Ya con el arma en tu poder, ve a por el búfalo y dispáralo. Recupera el gancho cuando se duerma, vuelve al hidraflot y continúa tu camino. Llegarás a otro tramo bloqueado por dos animales. Para librarte de ellos, sal de la nave y camina hasta que veas unas colmenas. Mira al suelo y encontrarás un **palito** y una **gran rama**. Combínalos para hacer fuego, y cuando las abejas ataquen a los animales vuelve al hidraflot, y continúa tu camino hasta el poblado indígena.





CAPÍTULO 5: LA AMAZONA





Coge el **huevo** y sal del hidraflot. Gira a la izquierda y sigue por el camino hasta llegar al poblado. Encuentra la cabaña con un **disco** dentro de un cajón, y la puerta de salida del pueblo. Sal a la jungla, avanza hacia la izquierda y golpea el árbol que verás para hacerte con un **coco**. Recógelo y vuelve por tu izquierda, pero sigue recto hasta una cueva. Avanza por ella hasta que veas un **bicho rojo** en el suelo. Cógelo, continúa hasta llegar a las escaleras, súbelas y camina hasta que veas una manivela.

Gírala para que las máquinas del pueblo empiecen a funcionar. Vuelve al pueblo, y a mitad de camino, mira a la derecha y recoge las **flores**.

Una vez en el poblado, coloca el coco en la máquina con el martillo gigantesco para que lo aplaste. Dejará una especie de **pasta** pringosa, que deberás recoger. Busca otra máquina parecida para las flores y hazte también con la pasta que dejen. Ahora revisa tu inventario. Debes tener los siguientes objetos: dos platos con pasta, un insecto rojo, y el huevo. Si es así, ve a la cabaña de la amazona y entrégala los objetos con el siguiente orden: el huevo, la pasta verde, la pasta blanca y el bicho. Ella hará un breve ritual, y al terminar te devolverá el huevo.

Ponlo en el hidraflot, y sigue andando hacia la derecha. Verás una serpiente enroscada a una palanca, pulsa sobre la serpiente para que la llame la amazona, y cuando la palanca quede libre acciónala.

Ahora vuelve al hidraflot, mete el disco y selecciona el modo barco. Avanza hasta que llegues a un ascenso, que deberás activar tirando de la palanca que verás a la derecha.

Después de todo esto, sólo te queda avanzar por un pasillo lleno de palancas que deberás ir activando pulsando sobre ellas para poder pasar al siguiente nivel.

CAPÍTULO 6: LAS JIRAFAS

Después del accidente tendrás que encontrar el huevo y subir a una cabaña cercana, en la que hay una **bolsa** imprescindible para terminar esta fase. Con ella en tu poder, baja al pantano y busca una de las tres edificaciones que parecen tener arriba un megáfono (las reconocerás de inmediato), y usa en sus peldaños la bolsa. De esta manera, una criatura muy parecida a una jirafa aparecerá a lo lejos. Camina hasta donde la viste, aunque lo único que encontrarás será el segundo de los megáfonos. Una vez allí, repite la jugada de la bolsa, y verás otra jirafa a lo lejos, a la que, por desgracia, tampoco podrás llegar.



Camina hasta donde han quedado los restos del hidraflot, avanza tres veces. Cuando llegues a una charca repleta de ranas, escoge el camino a la izquierda de la pantalla, que está entre dos árboles. Avanza hacia delante y hacia la izquierda, y llegarás a una cabina que se encuentra derruida y al último de los megáfonos. Usa por última vez la bolsa y llama a las jirafas. Ya sólo tendrás que subirte en una de ellas y dejar que te lleven a unas escaleras. Súbelas y acabarás llegando a un puente de cuerdas. Crúzalo para terminar este brevísimo capítulo.



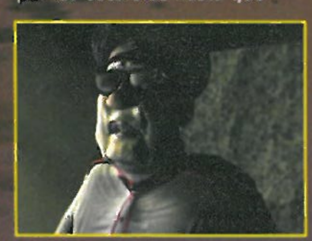
CAPÍTULO 7: EL DESENLACE FINAL

Camina hasta que llegues al templo, sube las escaleras y habla con el general. Tan pronto como muera recoge sus **medallas**, ve a la izquierda de la habitación y gira la manivela que hay en la pared. Sal y baja por las escaleras hasta que veas un vacío entre unos escalones, por el que debes meterte. Baja por las escaleras de la izquierda, y verás un cubo en el interior de un caldero. Sácalo, mete las medallas del general y bájalo al caldero para obtener unas **llaves**.

Mételas en el agujero que hay en la pared de la izquierda, y gíralas todo lo que puedas. Sube por las escaleras a tu izquierda y usa el planeador. Acabarás estrellándote en un cráter, pero no te pasará nada.

Avanza hasta que no puedas seguir y tuerce a la izquierda hasta llegar a una cueva. Camina hasta el **trono**, coloca el huevo y tras una corta secuencia abandona la estancia y busca cerca de la lava un **pájaro muerto**. Con el huevo y el pájaro ve a una porción de tierra que está un poco más cerca de la lava que el resto, y coloca el huevo y el pájaro.

Ya sólo te queda disfrutar con la maravillosa secuencia del nacimiento de las aves, que pone el colofón a este juego tan bonito como ecológico.







Discworld Noir

El humor más negro

Debéis tener en cuenta que esta aventura no es lineal y que se puede seguir su trama por distintos caminos. Así, podéis encontrar ciertos personajes en puntos distintos de los indicados en esta guía o no encontrarlos. Si esto sucede, volved a hablar con los personajes cambiando los temas de conversación. Disfrútalo.



ACTO 1

Otra vez trabajando.
Parecía que hoy la suerte se iba a poner de mi parte: una hermosísima mujer, **Carlotta**, acababa de proponerme un nuevo caso por el que, además, pagaría bien. Se trataba de encontrar a un tal **Mundy**, su amante, que desde su regreso en el barco **Milka** no había dado señales de vida.

Con un entusiasmo fuera de lo normal llegué al **puerto** y entablé conversación con el segundo oficial del barco, el Señor **Scoplett**. Averigüé que habían traído hasta este puerto a **tres pasajeros** (incluido Mundy). Pero lo más asombroso era que yo no había sido el primero en preguntar por él, un **enano** se me había adelantado.

Cuando me dijo que había notado algo nervioso a Mundy decidí que sería bueno revisar su camarote, pero para ello tendría que recibir permiso del capitán que, como era habitual, estaba tomando una copa en el **Café Ankh**.

Por coincidencias de la vida me encontré con un viejo compañero de la Guardia (**Nobby**). Después de charlar con él (es bueno mantener determinadas amistades), me acerqué al capitán **Jenkins**.

Como suponía, estaba borracho así que no conseguí gran cosa de él (y mucho menos un permiso para subir a bordo del Milka). Lo que sí que me dijo es que dos de los pasajeros (un hombre extranjero y una mujer) llevaban mucho equipaje. Al salir del café vi, a la derecha, como un gólem cargaba vino en una carreta. Al mirar la bodega de la que salía se me ocurrió una brillante idea: seguramente podría colarme en el barco si conseguía introducirme en una de las cajas de carga. Así que recogí la **palanca** que había sobre el carro y la utilicé para meterme (cuando el marinero no estaba) en una de las cajas del puerto.

Aparecí en una **bodega**, no precisamente muy cuidada, donde recogí un **papel** escrito en un idioma muy raro, y entré en el camarote de Mundy. Tenía el tiempo justo antes de que llegara el segundo. Revisé el catre y encontré un trozo de **cartón** con un 6 escrito (¿o era un 9?). Después tuve que saltar por la borda para no ser sorprendido por el señor Scoplett.

Tras aquello no tenía otro remedio que ir al despacho a intentar quitarme el olor del río Ankh de mi piel. Pero cuando llegué encontré a un simpático enanito, llamado **Al Khali**, que con voz ronca me aconsejó que dejara la investigación. ¿Estaba loco?, mi segundo caso y quería que renunciara a él. Como es lógico, lo eché de mi oficina y fui de inmediato a preguntar a **Scoplett** si lo





Cada vez que entres a tu despacho sería bueno que buscarás justo a tus pies una nota. Como no llevas teléfono móvil, sólo así te pueden localizar.



En tu primera visita a Carlotta busca sobre la mesa de la entrada su libro de familia, eso te dará una idea de con quién estás tratando.



Sobre el puente no se te puede olvidar recoger un pedazo de tela rasgada enganchado en la barandilla medio destrozada. Es la prueba de que el carruaje de Regin estuvo allí.

reconocía. Me confirmó que era el mismo tipo que había estado preguntando por Mundy.

Algo no me cuadraba en todo aquello y, para colmo de males, se me habían agotado las pistas. Decidí que lo mejor era probar con Nobby, al fin y al cabo el podría tener alguna información que yo desconociera (aunque era poco probable, la verdad).

Una sorpresa poco agradable.

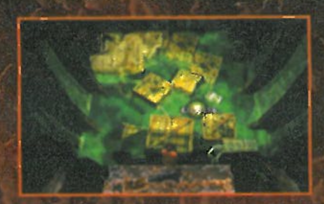
Pero mi amigo consiguió sorprenderme, me habló de unos **asesinatos** que comenzaron tres días atrás. Para seguir preguntándole tuve que ir a **Pseudópolis Yartd** donde me contó que, de los dos pasajeros del Milka, la mujer estaba ahora en el Café Ankh. Bueno no podía pedir más. Pero cuando estaba a punto de marcharme un troll llamado **Malaquito** me pidió (de una manera un tanto extraña) que le ayudara a encontrar a **Therma** (cantante del **Papagayo Octarino**). Como no quería salir en los periódicos con la portada "Detective privado muerto a manos de un Troll desesperado" decidí seguirle la conversación hasta que pude marcharme.

NOTA: Puede ser que no te encuentres con el Troll en este momento, pero deberás hacerlo tarde o temprano para encontrar a Therma. Si al avanzar no encuentras más caminos, es posible que tengas que regresar varias veces a ver a Nobby hasta que aparezca Malaquito.

Quizá no debí ir nunca al café, ya que la mujer resultó ser **Ilsa**, mi antigua compañera, ésa que me abandonó dejándome en la miseria más absoluta.

Haciendo de tripas corazón y, sobre todo, reteniendo mis tremendas ganas de golpearla, conseguí averiguar que su nuevo "acompañante" se llamaba **Dos Castaños** y era del Continente Contrapeso. Ilsa también me dijo que Mundy había estado un poco nervioso todo el viaje, sobre todo al bajar a la bodega. Antes de irme hice que me tradujera la nota que encontré en aquella bodega. Decía: **Atracadero 5**.

Salí con muchas prisas de allí (no podía aguantar la presencia de Ilsa por más tiempo) y en el atracadero pregunté al





vigilante por Mundy. Según parece un hombre que coincidía con esa descripción había intentado colarse hace poco en el almacén. Al decirme eso sentí unas ganas terribles de mirar lo que había en el interior, pero no encontré manera de entrar, sólo una **claraboya** en lo alto del tejado, pero para llegar a ella necesitaría ayuda.

Al regresar a mi despacho con intención de descansar un poco, encontré una **nota** de Carlotta en el suelo: reclamaba mi presencia en la **mansión**. Al entrar tuve que entregarle la nota al "amable" mayordomo para que me permitiera ver a la señora. Mientras esperaba miré el libro de familia y la gran foto del recibidor. Mi conversación con Carlotta fue breve, pero al salir el mayordomo me "aconsejó" que le siguiera para ver al **Conde Heninng**, suegro de Carlotta. Me insinuó que, si quería cobrar (¡necesitaba pagar el alquiler!), debía mantenerlo al tanto de la investigación.

No entendía muy bien todo aquello hasta que hablé con el mayordomo al que se le escapó una cuestión clave, la desaparición de **Regin**.

Volví al invernadero para aclarar ese tema con el conde y me facilitó una **foto** de su amigo. Fui directamente a enseñársela a Scoplett y, como sospechaba, Regin había sido visto en el muelle la noche en que atracó el Milka recogiendo parte del equipaje con mucha prisa. Nobby me dijo que el capitán había sido atropellado esa noche por un carruaje que conducía a gran velocidad en el **Puente Maudlin**.

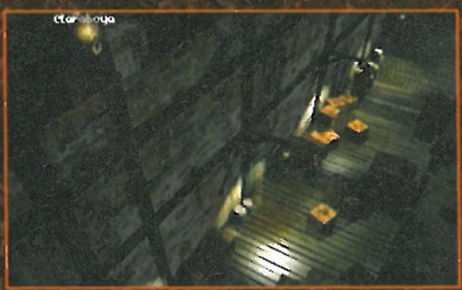
Allí no encontré mucho, sólo las huellas de un vehículo, un barandilla dañada y un **pedazo de tela**. No había rastro ni del carruaje, ni de Regin, así que decidí volver a la mansión.

El conde me aseguró que el pedazo de tela pertenecía a su coche. Pero entonces, ¿qué había pasado con el equipaje?









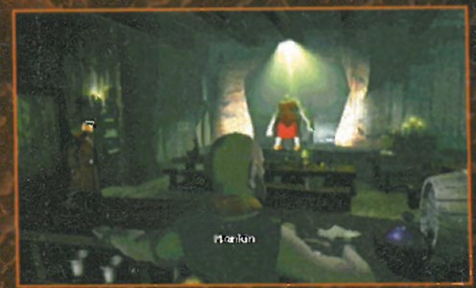
La única manera de acceder a la claraboya del tejado del almacén es empleando el arpeo sobre la claraboya que, como pues ver, está un pelín escondida...



Dentro del almacén todo está muy oscuro, lo que hará que te resulte muy difícil localizar la caja de cerillas. Mira esta pantalla para ver su posición exacta.

La verdad es que ahora no podía avanzar mucho más en el caso que me había encomendado Carlotta, así que decidí averiguar qué había pasado con Therma antes de que el impresionante troll Malaquito viniera a preguntármelo.





Buscando a Therma

En el **Papagayo Octarino** encontré a otro troll (**Zafiro**) que me explicó que Therma (conocida como **Madame Calamita**) había muerto en su casa al caerse el edificio entero. También conseguí una dirección donde poder localizar a Malaquito, el **taller de Rhodan**, un escultor.

Fui a preguntar a mi amigo Nobby si sabía algo sobre el tema y me dijo que recordaba que Madame Calamita había sido enterrada en **mausoleo de la familia Selachii**. ¿Cómo era eso posible?, ¡una cantante enterrada en el panteón de una de las familias más poderosas de la zona!

Casi me vuelvo loco al intentar encontrar su tumba en aquel gigantesco lugar y recordé que **Carlotta** podía ayudarme. Así que fui a pedirle ayuda y, por suerte, encontramos la lápida con el nombre Madame Calamita en la zona de los sirvientes.





Decidí que era el momento de darle la noticia Malaquito. Suponía que no se lo iba a tomar bien, pero lo único que pidió fue verla. Le llevé hasta la tumba, movió la losa y dijo: "Esta no es Therma, sigue buscando".

No entendía cómo sabía que aquellos restos no eran los de Therma, pero decidí hacer un trato con él: si me daba su **arpeo** (un gancho) yo seguiría buscando. Así lo hicimos, pero no me fui de allí sin revisar los restos y coger un **diamante**.

El arpeo era justo lo que necesitaba para escalar a la claraboya del Atracadero 5 y así lo hice. El almacén estaba muy oscuro, pero a fuerza de buscar encontré una **caja de cerrillas** a la que parecía que la habían cortado un trozo.

Recordé que en el camarote de Mundy encontré un trozo de cartón. Junté las dos piezas y ¡Bingo! Mundy había tenido que pasar por el **Papagayo Octarino** por que era la dirección escrita a mano en la caja de las cerillas.

Yo sabía que no iba a ser nada sencillo hacer hablar al **camarero** pero, después de preguntarle por Mundy, la caja de cerillas y sus posibles mentiras, él solito se delató.

Mundy estaba en el piso de arriba, pero a penas me dio tiempo a verle porque nada más abrir la puerta alguien me golpeó fuertemente en la cabeza y caí redondo.

ACTO 2

El asesinato.

Cuando abrí los ojos me encontré sobre la cama con el **cadáver de Mundy** a mi lado, en el suelo. Con mi habitual mala suerte, yo había pasado a ser el principal sospechoso de unas muertes rituales que ya se conocían como los asesinatos Contrapeso. Como no tenían ninguna prueba en contra mía, así que me dejaron en libertad, eso sí, con vigilancia constante. Ya tenía otra buena razón para seguir con el caso, mi propia vida estaba en peligro.

Primero miré las letras de la pared (**AZILE**) que Mundy debió escribir con sangre justo antes de morir. Miré hacia arriba y encontré una **cuerda** ¿qué hacía allí? Al utilizar mi nota "Mundy asesinado" sobre las botas del cadáver me di cuenta de que seguramente estuvo colgado por los pies. Uní la pista de la cuerda del techo a las botas y se hizo la luz en mi cabeza. Finalmente, al unir mi idea "Mundy colgado por los pies" a las letras de la pared me di cuenta de que Mundy debió escribirlas al revés, realmente ponía **3712V**. Unos números que me sonaban tan poco como las letras.

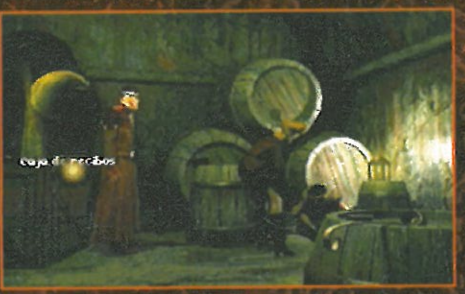
Pregunté al camarero, que acabó confesando que él había descolgado el cadáver para registrarlo. Le pedí que me diera lo que encontró en la bota: era la **moneda** con la que yo había visto jugar a Mundy poco antes de morir. Después le pregunté por Zafiro y fui a hablar con él a su camerino.

Allí descubrí que había ganado mucho dinero en el **casino Saturnalia**, pero al comentárselo, el medio-elfo me contestó que era bastante más probable que tuviera que ver con una reunión que mantuvo con alguien un día que no fue a trabajar.

No me quedaba más remedio que ir al casino para saber la verdad, pero al llegar volví a encontrarme con Ilsa, esta vez con Dos Castaños.



Hay que estar muy despierto para mirar en el techo, pero un detective como tú no puede pasar nada por alto y menos una pista tan importante.



Que no se te olvide consultar la caja de recibos. Como en otras ocasiones, este ítem está bastante bien escondido, así que presta atención.

Antes de que pudiéramos hablar, un **asesino** apareció y tuve que pararle antes de que matara a la "feliz" pareja, que huyó. Cuando por fin se fue el inoportuno visitante, apareció la hermosa Carlotta. Ese era el momento de decirla que Mundy había muerto. Después de hacerlo, no se me ocurrió otra cosa que preguntarla si ella lo había matado, pero su cuartada era muy buena: toda la noche en el **Templo de los Dioses Menores** con miles de testigos. ¡Lo debí imaginar! Por lo menos con la muerte de Mundy no se había acabado mi caso, porque Carlotta quería conocer la identidad de su asesino.

Fui a ver al croupier de la mesa de al lado y conseguí que me dijera, a cambio de dinero, que Zafiro no había ganado allí nunca. Si eso era cierto, ¿de dónde había sacado el dinero?

El destino de Regin.

De repente se me ocurrió una brillante idea. Si unía la cuerda que se habían dejado al partir el Milka al arpeo de Malaquito podría llegar al fondo del río y averiguar lo que había caído con el accidente del puente. Pero mi idea no surtió efecto, yo no era la suficiente fuerte como para subirlo. Decepcionado, regresé a mi despacho donde me aguardaba otra sorpresa: el enano Al Khali.

Como yo no había sido bueno y había seguido investigando el caso, me llevó a la guarida de **Jasper Horst** (un troll que más bien parecía un edificio). Era un anticuario que estaba bastante molesto por la desaparición de dos valiosas joyas que venían en el barco: una **Espada de Oro** y la **moneda de Tsorta**. Me propuso un trato: me doblaba el sueldo prometido Carlotta si buscaba ambas cosas para él. Le dije que me lo pensaría y fui a buscar a Carlotta, esta vez muy enfadado.

Al encontrarla en el casino la dije que fuéramos a su casa a hablar de temas importantes. La expliqué que había averiguado toda la verdad (por medio de Horst) y me contó que Mundy era el contacto que tenía para conseguir la Espada de Oro. Se disculpó y acabó besándome (no estuvo mal).

Al preguntarla por el cargamento del Milka me dio el albarán para que pudiera entrar al almacén a recoger sus cosas.

De camino al almacén pasé por el Papagayo Octarino y apreté las tuercas a Zafiro hasta que conseguí que me dijera que Therma estaba viva. Hice que me concertara una cita con ella y fui al almacén. Como me figuraba, al revisar el libro de contabilidad descubrí que estaba todo (barriles de vino para el café Ankh, y algunos cajones de Varberg, cuyo destino era el Gremio de Arqueólogos), menos la caja de Carlotta. Tenía que averiguar



Para desactivar los rayos necesitas antes que el mago que está en el casino te dé las instrucciones para manejar el panel de la derecha.

qué había en el carruaje. La única solución que se me ocurrió fue recurrir a la fuerza de Malaquito.

Tuve que prometerle que seguiría buscando a Therma y darle el arpeo para que me sacara el carruaje del río. Pero lo más interesante de todo fue cuando, al descubrir una **caja** en el interior del vehículo, el troll dijo que aquello era una prueba de que Therma seguía viva. Se llevó la cajita y a mi me dejó sólo con el cadáver de Regin con dos pequeñas marcas en el tobillo. Al compararlo con la foto que me había facilitado el conde, me di cuenta de que **Regin** llevaba **peluca**. Se la quité y encontré debajo una **llave**.

En aquel momento pensé tirar la toalla, pero se me ocurrió cuál era el siguiente paso: hablar con el **Gremio de Arqueólogos** (que tenían que haber recibido los cajones de Varberg) y con el café Ankh al que llegaron bidones de vino.

La bodega.

En el Gremio de Arqueólogos, como era de esperar, fue imposible entrar, así que me fui a hablar con **Samael**. Éste ya había vendido unos cuantos bidones y me dejó la llave de la bodega para que pudiera ver los recibos.

Utilicé la llave en la trampilla que había en a calle. No me lo podía creer, ¡otra vez Ilsa! mantuve con ella una interesante conversación. Descubrí que estaba casada con Dos Castaños, que era arqueólogo al servicio del Imperio Agateo. Me habló de los objetos que habían traído de Tsorta. Pregunté a Ilsa si le sonaba de algo la inscripción que Mundy había puesto en la pared y me dijo que esos números la recordaban a los de un catálogo. Pero no podían ser el de los de Varberg porque era de ella. Así que sólo me quedaba el Gremio de los Arqueólogos. Ilsa prometió ayudarme a entrar si encontraba un buen escondite para su marido. Le enseñé la moneda y me dijo que era una de las cosas encontradas en la excavación. En cuanto a la llave, me dijo que podía ser de una **caja fuerte**. Cuando estaba a punto de irme recordé la razón por la que había bajado hasta aquí: miré los **recibos** y descubrí que los barriles eran del **Patricio**.

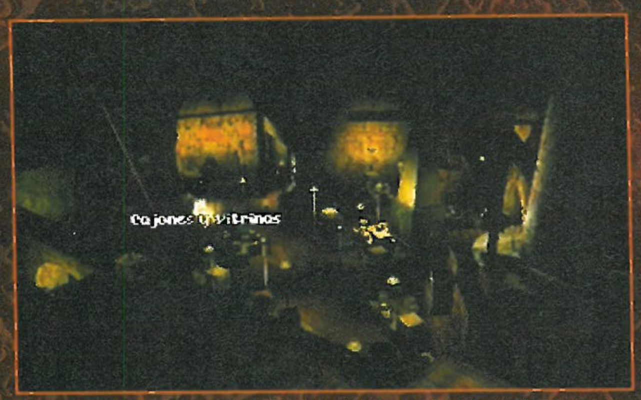
Decidí ir al casino y preguntar al croupier si esa llave era del local. Me dijo que así era y bajé para abrir la caja que, al pertenecer a un enano, estaba en la parte baja. Allí sólo encontré un **amuleto de madera** y un sobre vacío.

Ya tenía toda la información sobre Regin, así que decidí





Otro punto conflictivo, si no prestas atención puedes pasar de largo este libro que, además de culturizarte, puede abrir la puerta de un pasadizo.



Que no te despiste la acumulación de objetos, revisa bien todas las vitrinas si quieres dar con la dichosa Espada de Oro que todo el mundo parece buscas. Eso sí, deberás tener el diamante de la tumba de Therma.

notificarle al conde las malas noticias. Al parecer, el amuleto (realizado con madera de secuoya) se lo había regalado el propio conde hacía tiempo. Al hablarle de Therma me pidió que continuará el caso hasta que averiguara qué pasó realmente.

Un nuevo asesinato.

Cuando volví a mi despacho encontré otra **nota bajo la puerta**, esta vez de Zafiro. Ya había conseguido para mí una cita con Therma así que fui a buscar a Malaquito para acudir al lugar establecido. Pero volvió a ocurrir: fui golpeado en la cabeza y al despertar el cadáver de Malaquito estaba a mi lado.

Esta vez era inevitable que la Guardia me apresara. Después de un difícil interrogatorio decidí que no había manera de hacerles ver la verdad. Así que me rendí y acabé entre rejas. Tenía que tener alguna solución mi situación. Después de inspeccionar la puerta y el muro, observé que una pequeña **rata** se introducía en una **grieta** de la pared. La examiné y empujé la **piedra** hasta que aparecí en la habitación contigua.

Allí encontré a **Leonardo**, el inventor más prestigioso. Observé al otro lado de la habitación un gran agujero y supuse que alguna persona bastante grande había salido por aquel lugar. Le pregunté a Leonardo si había visto algún troll y me dijo que sí. En ese momento tuve que volver rápidamente a mi mazmorra al escuchar ruidos.

Al parecer habían encontrado a un testigo que confirmaba que yo no había sido el artífice del crimen y quedé en libertad. Nobby me devolvió todo, menos la palanca. Al salir, esquivé a los guardias y me dirigí a la derecha. Se me había ocurrido un buen plan, pero antes tenía que comprobar que se pudiese hacer.

Observé que el gran agujero del cuarto del inventor se veía desde la calle, usé la pista del escondrijo en el muro. Comprobé que con el arpeo podía llegar a la habitación de Leonardo escalando y, por último, volví a confirmar con mi nota del escondite, pero esta vez sobre el agujero. Ahora ya tenía el **escondite** perfecto para el marido de Ilsa y ésta tendría que ayudarme a entrar en Gremio de los arqueólogos.

Una vez dejamos al enfermo arqueólogo en compañía del inventor, Ilsa cumplió su parte del trato. Dentro del Gremio hablé con una tal **Laredo Cronk** que se dedicaba a robar objetos valiosos de tumbas. En la conversación le nombré a Horst y pareció ponerse muy nerviosa. También me dijo que yo no podía tocar los **libros** de las estantería.

Fui a ver a Horst y, al saber que Laredo estaba en la ciudad, me pidió que les concertara una cita. Al decírselo a Cronk salió disparada. Perfecto, con las prisas me había dejado solo.

Pude ver que, entre los libros, había uno con bisagras que, al tocarlo, activó un **pasadizo secreto** en la chimenea. Pero al entrar comprendí que no podría avanzar más: un cartel me informaba de que existían **rayos mágicos**. Justo debajo del cartel había un panel en el que probé un par de combinaciones, pero no conseguí desactivar el mecanismo de seguridad. De pronto me acordé de **Warb**, el mago que siempre estaba en el **casino**.

Fui a hablar con él y, a cambio del amuleto de madera de Regin, consintió en darme la clave secreta para desactivar el sistema.

Cuando llegué allí otra vez utilicé mis apuntes en el panel y problema resuelto. La sala estaba llena de cajones, así que decidí utilizar el número que tenia apuntado en mi agenda (el que escribió Mundy) en ellos y encontré lo que buscaba.

Para romper la **urna** tuve que utilizar el **diamante** que había sustraído de la supuesta tumba de Therma. Cogí la **Espada**, pero al salir del Gremio, noté que alguien me seguía. Eché a correr dejando caer la Espada, pero me alcanzó y hundió la Espada en mi estómago. Lo siguiente que recuerdo es que me encontraba en un ataúd.

Tenía la sensación de que mi cuerpo estaba cubierto de pelo. Salí rompiendo la madera y... ¡Un perro me puso al día de mi nueva forma de vivir!



ACTO 3

Convertido en hombre lobo.

Una vez que mi nuevo amigo terminó de contarme todo lo que debía saber sobre mis nuevos poderes, me transformé en hombre lobo y seguí el rastro **Magenta** hasta la entrada del casino. Allí me transformé en hombre para poder recoger el **musgo** que había olfateado como el rastro verdoso.

No era fácil andar con mi nuevo estilo de vida por la calle, así que regresé a mi despacho para acostumbrarme tranquilamente. Pero cuando llegué, Nobby estaba intentando entrar por la fuerza. Le cogí la **palanca** (que al fin y al cabo era mía) y hablé con él hasta que le sonsaqué tres asesinatos más: el **mago**, el **mercader** y el **escribano**. Cuando Nobby se fue decidí que sería bueno detectar los olores de mi despacho y, al cambiar, encontré el mismo rastro **púrpura** que ya había olido en el cementerio. No era sensato andar así por la calle así que volví a transformarme y fui a ver a Carlotta a la **mansión Von Uberwald**.





Gracias a tus nuevas habilidades como hombre lobo, tu oído también se habrá agudizado y te permitirá escuchar ciertas conversaciones.

Cuando el mayordomo fue a llamarla, me transformé en hombre lobo y comprendí que Carlotta también era licántropa, posiblemente ella fue la que me hizo esto. Intenté ver al conde pero su salud no me lo permitió y acabé hablando con la encantadora **Muerte** sobre los recientes asesinatos y el musgo. De pronto el Conde pidió verme y me dio acceso a la **Librería apócrifa**. Allí, miré en los archivos para encontrar la ubicación del libro sobre el musgo y resultó que ese tipo sólo se encontraba en las alcantarillas. Así que busqué también en la biblioteca los **planos de las alcantarillas** para poder visitarlas.

Una vez en las alcantarillas, al girar a la izquierda decidí que aquel era un lugar peligroso, y volví a cambiar a hombre lobo para seguir el rastro Magenta hasta una cueva. Entre los desperdicios encontré un **colgante**.

De repente a mi lado apareció la Muerte en su modalidad de rata, pero antes de que se pusiera pesada. "Un colgante antiguo..., sólo conozco a una persona que pueda decirme algo sobre él: **Dos Castaños**".

Le encontré justo donde le había dejado, en el cuarto de Leonardo. Me dijo que buscara en el templo de **Anu-Anu**. Pero antes, tenía que pasarme por el **Papagayo Octarino**. Una vez allí me pareció buena idea entrar en el camerino de Zafiro a oler su rastro (azul, iba a tener que apuntarlos). Era su **perfume** así que volvía a transformarme y lo cogí.

Un trabajo en la Universidad.

Examiné los **anuncios del tablón** y encontré una interesante nota donde se ofrecía trabajo en la Universidad Invisible (si un mago había muerto éste era el mejor sitio donde preguntar). Al hablar con mi "querido amigo" Mankin (el medio-elfo) me sugirió que el mercader asesinado podía tener algo que ver con el Gremio de los Comerciantes.

Cuando llegué a la Sala Nueva de la universidad encontré a una sirvienta (la señora **Fomes**). Al preguntarla por el trabajo me hice con el puesto, y también me dio una pista (algo sobre unas **Botas Puntiagudas** que entendí muy bien) para avanzar en el asesinato del mago.





Una vez en el dormitorio me di cuenta de que al pintar sobre la **pizarra** no se veía nada, así que decidí cambiar de apariencia y ver lo que había escrito. Si los estudiantes tenían exámenes posiblemente guardarían algún libro interesante, pero antes de averiguarlo hablé con el **vigilante** de la entrada a la biblioteca (ya como hombre, claro) que me dijo que el asesinato del mago fue por **envenenamiento**.

Fui a revisar (con la nueva capacidad olfativa) los alrededores del palacio del Patricio. Encontré unas marcas de magenta. Y al revisarlas con mis notas de otros olores comprendí que mi asesino había tenido que entrar en el palacio escondido dentro de un barril de vino.

Volvía a la **bodega del café** con la intención de hacer yo lo mismo: esconderme en un barril (ayudado de la palanca) para llegar hasta el palacio. Pero antes tenía que saber si recogerían pronto el vino, lo comprobé en los albaranes y esperé a que me llevaran.

Al llegar me di cuenta por el olor de que mi asesino había estado allí. Subí las escaleras hasta dar con el mismo olor azul oscuro, que me conducía directamente hasta una doble puerta muy decorada, la habitación del Patricio.

Al escuchar la conversación pude saber que el escribano había muerto por ahogamiento. Con todo el alboroto terminé en mi despacho con **Rémora** advirtiéndome del peligro que suponía intentar seguir con mis investigaciones.

Después de escuchar sus advertencias fui a hablar con el portero del **Gremio de los Comerciantes**. Se le escapó, al preguntarle por las Botas Puntiagudas, que el mercader estaba solo en el edificio cuando le asesinaron. Con esta pista volví a la **mansión** del conde con la intención de sonsacar a la **Muerte** más información sobre ese asesinato y lo conseguí: había muerto por **estrangulamiento**.

Decidí buscar información sobre el templo de Anu-Anu, pero al libro que había en la biblioteca del conde sobre él le faltaba la página que necesitaba. Yo sólo conocía otras dos bibliotecas: la del gremio de los asesinos (a la que no tenía acceso) y la de la universidad.





Desde detrás de esta vidriera podrás escuchar una charla de lo más interesante: no te importe haber dado un rodeo para llegar aquí.

Volví a la sala de estudiantes a mago y revisé una de las **taquillas**. Había libros sobre todas las materias que antes había visto escritas en la pizarra. Así que se me ocurrió que si cambiaba (utilizando la pista de mi bloc de notas) una de las asignaturas por la del templo de Anu-Anu, algún alumno sacaría el libro que yo necesitaba. Así fue.

Utilicé el colgante en el libro y encontré una **lista** de nombres. Fui a hablar con **Carlotta** al café Ankh bastante acalorado después de lo que me había hecho y le volví a preguntar si fue ella quién mató a Mundy. En una larga conversación, en la que la pregunté dónde estaba en cada uno de los asesinatos, acabó diciéndome que ella pertenecía a la **orden de Errata**. Con esta información fui al **templo** y pregunté, indirectamente, a **Memencio** por la lista. Observé que se ponía nervioso así que decidí ver lo que hacía.

¿Verdaderos Creyentes?

Se reunió con un troll y para escuchar su conversación me acerqué a la **vidriera** por la parte de atrás, en el cementerio, y averigüé que iban a realizar en breve una reunión de **Verdaderos Creyentes**. Tenía que estar en aquella reunión como fuera así que hablé con **Malaclypse** (dentro del templo) y le convencí, hablándole de Errata y de la reunión de creyentes de Memencio, a que me ayudara a entrar en el Santuario interior.



Una vez dentro observé que debajo del **atril** había una cavidad y me escondí en ella. Al rato vi los pies de Memencio asomar y se me ocurrió una brillante idea: si le rociaba los pies con la colonia de Zafiro podría seguir su rastro hasta la reunión de creyentes en el santuario. En ella escuché algo sobre **Nylonathatep**.

Volví más tarde al santuario y revisé el boceto. En él encontré un símbolo extraño que dibujé en mi bloc. Con toda esta información decidí ir a la biblioteca para ampliarla. Al buscar Nylonathatep me hablaban de un octograma que también dibujé en las hojas. Después busqué información sobre el símbolo que había visto en el santuario y resultó ser el **Signo de la Angula**.

De pronto recordé que en el santuario había visto un mapa de la cuidad y, si mis conclusiones eran correctas, lo que pretendían era dibujar con los asesinatos un octograma para invocar a Nylonathatep.

Al marcar cada uno de los asesinatos en el **mapa** descubrí la trama. Sólo faltaban dos lugares en los que debía haber un asesinato: la **calle Dagón** y el **Teatro Disco**. El centro del octograma era el Teatro.

Me dirigí allí y cogí uno de los **folletos** con el programa



Fíjate bien en el mapa de la ciudad y descubrirás que los asesinatos se han ido sucediendo en puntos claves de la ciudad formando un dibujo...





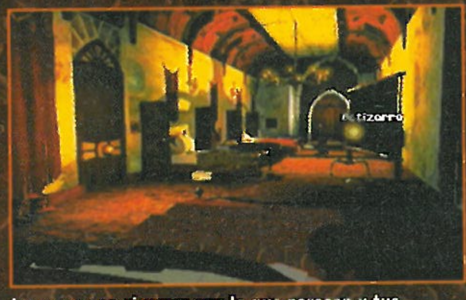
de actuaciones. Revisé en la biblioteca la obra **Ocho grandes Tragedias de Hwel**. Eran ocho asesinatos. Al revisarlos me di cuenta de que coincidían con los que se habían venido sucediendo en Ankh. Aunque no me gustaba la idea, tenía que visitar los dos lugares en los que aún no se habían cometido asesinatos y comencé por la calle Dagón.

Utilicé la palanca para entrar en una de las **tiendas** de la izquierda y encontré, entre los restos de la basura, un **hueso**. Por lo visto había llegado tarde. Regresé al teatro y, muy cerca del escenario, me convertí en hombre lobo. Olfateé el rastro de mi asesino: se desvanecía debajo del escenario. Intrigado lo revisé y encontré unas marcas sospechosas. Al dibujar sobre ellas el Signo de la Angula abrí un **pasadizo secreto** que me llevó derecho a una gran sala en cuyo centro había un gran altar. Allí utilicé las pistas del octograma de asesinatos (el hueso de la calle Dagón pertenecía a una persona devorada) y de las ocho grandes tragedias. Ahora todo cuadraba. Rápidamente fui al Jardín de los Magos y me escondí entre los arbustos para ver lo que ocurría y si los cálculos no me fallaban, iba a contemplar un asesinato.

Apareció Al-Khali, cosa que no me extrañó porque sospechaba que me venía siguiendo. Por desgracia, antes de que pudiera hablar con él un hombre lobo acabó con su vida. Carlotta apareció al momento. Me explicó todo lo ocurrido. Ella era en realidad Therma, hermana adoptiva de Malaquito. Terminé de escuchar su historia y dejé que me llevara al teatro donde iban a invocar al gran dios de la oscuridad. Cuando Anu-Anu terminó la ceremonia todos supimos que algo no había ido bien. Mientras el dios aparecía (en una forma monstruosa) el techo del pequeño templo comenzó a venirse abajo. Seguramente lo peor estaba a punto de llegar.



Revísalo todo muy bien si no quieres pasar por alto alguna pista importante. Acuérdate de desplazar tu cursor por todos los puntos del escenario.



Las cosas no siempre son lo que parecen y tus habilidades místicas pueden permitirte leer cosas que a simple vista no se ven.

ACTO 4



Con lo cerca que está ya el final de la aventura, más vale que no te despistes y estés al tanto de la más insignificante de las pistas.

Conseguí desatarme y observé a mi alrededor. Carlotta estaba intentando ayudar a Anu-Anu y logré escuchar a éste decir algo de una **inscripción**. La leí y anoté (estaba escrita en la pared) y recogí de entre los escombros la **Espada de Oro** antes de salir corriendo de aquel lugar. Tenía que pensar rápido, el tiempo no me sobraba.

Fui al santuario, si alguno había sobrevivido estaría allí, pero al llegar la **Muerte** ya se estaba haciendo cargo de **Kondo**. Cuando entré sólo pude quitarle el **amuleto** que llevaba. Al ir a la biblioteca a buscar información sobre la inscripción, me informaron de que el Conde había muerto. Al menos me había pagado y me seguían permitiendo la entrada a la biblioteca.

La inscripción significaba: "Lo que no conocen los matará". Busqué también información sobre el amuleto y encontré que pertenecía a los seguidores secretos de Nylonathatep. Volví a buscar este complicado nombre y encontré la manera en la que podía acabar con él: un artefacto llamado **Trapezoedro Radiante**: ahora sólo me quedaba encontrarlo. Era posible que Dos Castaños supiera algo. Al ir a preguntarle (no me gustaba tener que molestar a Leonardo en su trabajo pero...) me entregó un **mapa estelar** que reflejaba el lugar donde el Trapezoedro estaba oculto.

Volví al Templo de los dioses menores para hablar con **Memencio** del amuleto, pero después de que me hablara de Kondo y de un tal **troll Foid**, se murió. Bueno, me había dado una pista, seguramente Foid estuviera intentando cambiar de apariencia.

En el taller de Rhodan encontré unas vendas y, al preguntarle sobre ellas confesó que se dedicaba a esculpir nuevas caras a algunas personas. Como pensaba, Foid había pasado por allí y ya tenía su dirección. Le encontré en la **calle Dragón** tirado en el suelo de la casa de la derecha. Me contó que el amuleto pertenecía a **Sátrapa** y, al hablarle de la Espada, me dijo que **Gélido** (el portero de la universidad) era el contacto de Sátrapa. Por desgracia cuando llegué a la universidad la señora Fomes me dijo que estaba despedido (tenía que haber hecho las camas). Así



que no me quedó mas remedio que ir a ver a mi "amigo" Nobby que me dio una orden de registro al hablar de Gélido.

Observando las estrellas.

Llegué tarde, alguien había acabado con él, pero pude seguir el rastro del asesino con mis dotes de hombre lobo hasta el **Observatorio**. Allí estaba Sátrapa. Hablé con él hasta que por fin le insulté y acabé con él (aún me pregunto de dónde saqué el valor).

Comparé el mapa estelar con los mosaicos del telescopio y detecté un grupo de estrellas con el nombre "pequeño grupo de estrellas aburrido sin apenas brillo". Al presionar la baldosa, el gólem dirigió hacia allí el telescopio: el trapezoedro se encontraba en el **Mausoleo**.

Me llevé el **astrolabio** hasta ese lugar y, desde una posición privilegiada para ver el cielo, lo utilicé para averiguar el lugar exacto donde encontraría el trapezoedro: una cripta con una estatua. Al girar la cabeza de la figura se abrió la cripta.

Dentro había un sarcófago y, para abrirlo utilicé la moneda de Mundy. Pero para obtener la recompensa de tan larga y peligrosa búsqueda tuve que amenazar a la momia con la Espada.

Con los dos objetos en mi poder pensé que todo había terminado, pero Horst apareció y me propuso un trato: la Espada a cambio de la vida de Ilsa. No podía hacer otra cosa.

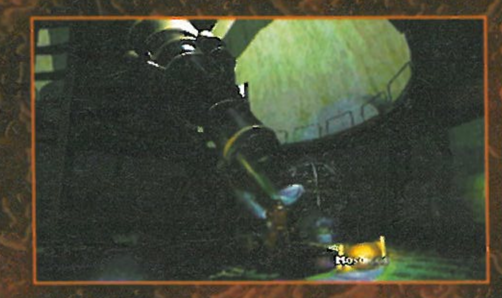
Cabizbajos, fuimos a mi despacho pensando que ya no podíamos hacer nada, pero al mirar el trapezoedro descubrí donde estaba Horst, en el puente Maudlin.

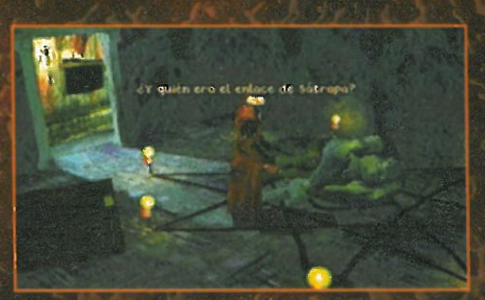
Al llegar observé una extraña escena: Horst discutía con Carlotta de la Espada, él acabó en el río y Carlotta en manos de la Guardia. Otra vez las dos joyas en mi poder, pero aún me quedaba un problema por resolver, ¿cómo llegaría hasta el dios oscuro?

De pronto recordé que Leonardo estaba construyendo un artefacto volador, aunque no la había probado nunca. Quité los cascotes del tejado, improvisando así una pista de lanzamiento. Ilsa me advirtió de que debería protegerme contra el dios. Así que dibujé en la nave el Signo de la Angula, que tenía apuntado en la libreta y emprendí el vuelo. Un bonito final, pero eso será mejor que lo veáis vosotros mismos.









Broken Sword 2

A la búsqueda del tesoro

Esta emocionante aventura os ha causado a muchos grandes quebraderos de cabeza debido a sus complejos puzzles y a sus retorcidas pistas. No hay duda de que se trata de un juego difícil, pero también de una de las mejores aventuras gráficas aparecidas en PlayStation. Si eres de los que estás atascado, aprovecha la ocasión. Merece la pena.



PARÍS





Examina la estantería y quita la **pieza de madera** (justo detrás tuyo), que actúa como pata de la estantería para matar así a la araña. Después, utiliza la **cuña** que ha quedado al descubierto tras caer la estantería para desatarte.

Mira en el cajón del escritorio y coge una **llave** que hay dentro de un jarrón. Registra el bolso de Nico y coge las **medias**, la **nota** y la **barra de labios** que hay en su interior.

Recoge el **dardo** del suelo y utilízalo para abrir el armario que hay junto al fuego. Dentro encontrarás un pequeño **cilindro** que podrás coger con ayuda de las medias de Nico.

Introduce el cilindro en el sifón que hay justo encima del armario y usa el **sifón** para apagar las llamas y poder salir. Abre la puerta y baja al Hall.

Lee la nota que encontraste en el bolso de Nico y llama a Lobineau. Aprovecha para coger el **recorte de periódico** que hay sobre la mesa del teléfono y usa la llave para salir de la casa. Dirígete al Café Montfauçon.

Cuando estés sentado, pide al camarero un café y pregúntale si conoce a Oubier; después habla con Lobineau sobre la pieza Maya y conversa con el ex-gendarme que hay sentado en una de las mesas. Pregúntale sobre su situación y cuando esté despistado, con la cabeza agachada, róbale la **petaca**.

Ve a la galería de arte Glease y pregúntale al dueño sobre Oubier: tendrás que insistir varias veces. Después habla con el crítico de arte y ponle en la copa la bebida que contiene la petaca del ex-gendarme.

Cuando el crítico caiga al suelo y Glease esté despistado, ve a la parte posterior de la galería y arranca la **etiqueta** de una de las cajas.

Observa ahora el recorte de periódico que encontraste antes en la casa de Oubier y verás que contiene una nota con el estado de su cuenta y un nombre que concuerda con el que has visto antes en la etiqueta: Condor Transglobal.

MARSELLA

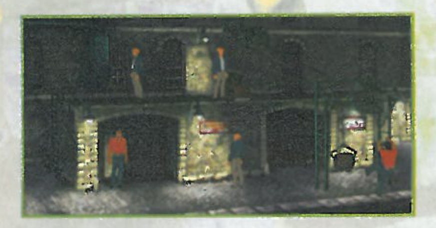


Ve hacia la cabaña, mira a través de la ventana y verás como el guarda tira una **botella** por la trampilla.

Baja al muelle por la parte izquierda de la cabaña y recoge el **gancho de barco** que hay flotando en el agua. Con la ayuda del gancho coge la botella que antes tiró el vigilante.

Vuelve a la cabaña y toca la chimenea. Vacía el contenido de la botella en la chimenea para abrirla y después introduce la botella en la chimenea para conseguir que el vigilante salga de la caseta al llenarse de humo.

Entra por la trampilla que está en la parte de abajo a la cabaña y coge las **galletas de perro**.



Sal por la misma trampilla y pon una galleta en la plataforma que hay sobre el agua. Cuando el perro esté comiendo la galleta haz que la plataforma caiga con ayuda del gancho de barco. Vuelve a la entrada a los muelles y salta la valla.

Sube por las escaleras de la parte izquierda del edificio y mira por la ventana. Utiliza el gancho para parar el ventilador.

Baja a la puerta del edificio y llama. Cuando consigas hacer que Pablo salga (después de hablar con él) sube al tejadillo del edificio antes de que te vea y activa el mecanismo de los barriles para golpear a Pablo.

Después, entra en el edificio.

Examina las notas que hay sobre el escritorio y coge una **pequeña llave** que hay en los cajones. Utiliza la llave para abrir las esposas de Titipoco y presiona el botón del ascensor.

Cuando el ascensor se abra sitúa la caja más cercana dentro para impedir que la puerta se cierre. Examina el suelo de la parte izquierda del cuarto, observa la grieta de la pared y entra en la habitación secreta.

Libera a Nico y recoge la **cinta** que tapaba su boca y la **pequeña estatua**. Vuelve a la sala y coloca la cinta adhesiva en el mecanismo que impide que la puerta del ascensor se cierre. Quita la caja que habías puesto antes y pon sobre ella la pequeña.

Mueve la otra caja para dejar libre el mecanismo de las poleas y pulsa la palanca para hacer subir la plataforma en la que está la estatua.

Pon la cuerda rodeando la estatua y engánchala también a la polea. Después, baja la plataforma que sostiene la estatua. Intenta moverla, pero como no podrás, pide ayuda a Nico.

Sal al exterior por el agujero que se acaba de abrir en la pared y utiliza las esposas para deslizarte por la cuerda metálica y salir hacia....



QUARAMONTE



Habla con los **músicos** que hay en la plaza sobre Miguel y la música, después saluda a **Pearl**, que está situada justo en frente de la puerta de la comisaría de policía, y pregúntale sobre **Duane**.

Un poco más a la derecha encontrarás a Duane. Pregúntale sobre el camión, la música y Miguel. Entra en la comisaría y verás que hay dos hombres mirando un **mapa** en la pared.

Habla con el General sobre el segundo hombre e intenta mirar el mapa. Pregúntale a **Renaldo** sobre las pirámides.

Sal y dirígete al **camión** de Duane. Encontrarás con él a **Oubier**. Vuelve a la comisaría y pregunta al **General** sobre las pirámides. Sal y habla con Duane sobre Miguel y el detonador que necesita para rescatarlo. Sube las escaleras que hay junto al puerto y entra en una oficina.

Habla con **Concha**, la encargada, y pregúntale acerca de los detonadores, Oubier y el mapa. Para que Concha te dé un detonador necesitas más información.

Sal y pregúntale a **Nico** si consiguió ver antes el mapa y convéncela para distraer al General. Entra en la comisaría y habla con el General de Nico. Una vez que el General y Nico se hayan marchado pregúntale a Renaldo si podría irse ahora como guía para ver las pirámides.

Sal a por Pearl y cuando ambos se hayan ido de la comisaría echa un vistazo al **mapa** para averiguar el paradero exacto de Oubier.

Vuelve a contarle a **Concha** lo que has visto y coge el **detonador** del armario. Cuando vayas a darle el detonador a Duane, éste te pedirá que avises a Miguel, pero Renaldo te sorprenderá en la cárcel y te encerrará.

Mientras tanto Nico...

Echa un vistazo al apartamento del general y pregúntale sobre la tele, la lámpara de lava, la alfombra, y el equipo de música. Su madre llegará en ese momento, como caída del cielo.

En la cárcel...

La explosión no dará resultado, así que tendrás que buscar otra solución. Pide a **Miguel** que te pase la **soga** que tiene en su celda para ahorcarse. Ata un extremo de la cuerda a los barrotes de la ventana y dale la otra punta a Duane para que la ate al camión.

En el apartamento del general...

Se escucha el estruendo que arma la pared de la cárcel al caer y Nico aprovecha el momento de desconcierto para escapar. Huís a la jungla.







LA JUNGLA



Recoge la **enredadera** que hay en la vieja **rueda de madera** y pon, en las hojas húmedas que hay junto al **molino de agua**, el estado de cuentas del banco. Utiliza el pequeño ídolo en el molino de agua para que las chispas hagan arder las hojas.

Pregúntale a **Hubert** (el viejo sacerdote) sobre Nico y la **raíz** que la puede curar.

Pon la enredadera en las piedras que hay a la izquierda de la caseta y utiliza la **cruz de madera** que hay en el suelo a modo de palanca para poder planchar así el **alzacuellos** del padre Hubert. Después, devuélveselo.

Habla con los guardias del poblado sobre los Nico, Hubert y el Shamán y dales la **caja de galletas** como ofrenda. Cuando te devuelvan la caja vacía, introduce en ella la **piedra Coyote** y vuelve a dársela. Entra en el poblado y comienza a hablar con el **Shamán** hasta que consigas que te dé la **raíz** que necesitas.

Cuando vuelvas donde están Nico y Hubert, pon la pieza que quitaste de la estufa (en los muelles) debajo de las piedras de la izquierda. Deja la raíz sobre ellas y utiliza la cruz de madera para **exprimir la raíz**. Recoge el recipiente lleno y sube a la caseta.

Después de darle el antídoto a Nico y asistir a su curación, os dividiréis para poder encontrar así las dos piedras que tanta falta os hacen.

EL CARIBE





Mira el **Teodolito** que hay en la playa y pregúntale a **Bronson** sobre él. Habla con **Rio**, el niño pescador, y pregúntale sobre el tesoro, Kecht el pirata y las hermanas familiares de Kecht.

Sube las escaleras que hay a la izquierda. Mira el gato e intenta abrir la puerta de la casa. Habla con las hermanas sobre el gato, Rio y Emily. Después de mentir a las hermanas diciéndolas que has visto a Emily en la playa, abre la escalera, mira el aparato reflectante que hay en una de las ventanas y vuelve una vez a la playa.

Mira por el teodolito e intenta ver los planos de Bronson, después ve a hablar con Rio y Pregúntale si puede pescar un pez para ti. A cambio puedes darle o el **pintalabios** o el **gusano** de la botella de tequila.

Después pregúntale a Bronson sobre las hermanas y los planes que tiene para convertir el viejo caserón en un museo.

Vuelve con Rio y recoge la **cámara** de la rueda de bicicleta oxidada que pescará e insístele sobre el pescado.

Vuelve a hablar con Bronson para hacer tiempo y verás que, cuando vuelvas, Rio ya tiene el **pescado** que necesitas.

Sube de nuevo las escaleras y engancha la cámara vieja a uno de los mástiles de la ventana. Después ata el pescado a la cámara y recoge la **pelota** con la que jugaba el gato cuando éste la suelte.

Coge de nuevo la cámara y ponla en el árbol con forma de V que hay junto a la casa. Utiliza la pelota en la improvisada catapulta para derribar el aparato reflectante y conseguir así que suba Bronson.

Cuando el topógrafo haya subido para colocar de nuevo el aparato, quítale la escalera y recoge el **artefacto reflectante** antes de volver a la playa.

Coge el Teodolito y los **planos** de Bronson. Sube al museo y enseña a las hermanas los planos. De este modo te permitirán entrar en el museo.

LONDRES



Mientras Nico...

Mira la **Piedra Jaguar** que está en una vitrina de la derecha y pregunta por ella al conserje. Cuando termines de hablar con Oubier vuelve a hacerlo.

Coge la **llave** que hay en la cerradura de la vitrina y abre la que hay junto al teléfono para coger la **daga**. Cierra la vitrina y dale la llave al conserje.

Averigua donde está Oubier preguntado al conserje sobre los muelles. Mientras esté hablando con la policía, separa las cortinas de la pared derecha y utiliza la daga para abrir la puerta y salir del museo.

CARIBE EL MUSEO

Entra y mira la mesa que hay en el centro de la sala y coge la **pluma**, después coge el **mapa** que verás en un atril y ponlo en la mesa. Mira al cuadro de Kecht que hay en la pared del fondo y luego abre el cofre que hay junto al atril para liberar a Emily. Pregúntale si te da la **cruz** que lleva al cuello, que es igual a la que viste en el cuadro de Kecht.

Sal y haz cosquillas al gato con la pluma, para coger los pedazos que queden después de que la muerda. Cambia a Rio los trozos de pluma (pueden ser cebo) por una **caracola** que a su vez cambiarás a Emily por la cruz.

Coloca la cruz en el agujero que hay para ella en la mesa. Coge el farol que hay al lado de la puerta y ponlo también en la mesa: la sombra de la cruz marcará la isla de los zombies.



Baja al muelle y pide a Rio que te lleve hasta allí. Una vez en la isla necesitarás algo para trepar por el acantilado así que pide a Rio que te preste una **red**, lánzala al acantilado y trepa.

ESTACIÓN DE METRO ABANDONADA



Baja las escaleras que llevan a la estación de metro abandonada. Abre el bolso y utiliza el pasador de pelo para forzar que la **moneda** que hay en la máquina de chocolatinas caiga al cubilete. Después, usa la moneda en la báscula para obtener la **tarjeta**.

Fuerza la puerta del armario de mantenimiento de la derecha utilizando la daga y emplea la tarjeta para terminar de abrir el armario. Pulsa el **botón** rojo que hay en el armario y harás que el metro se detenga para poder así salir de allí.

BOSQUE DE LA ISLA DE LOS ZOMBIES

Entra por el camino superior y recoge un **junco** de los que hay junto a la charca. Sigue adelante por ese camino y encontrarás un animal escondido debajo de unas maderas. Mete el junco en el hueco y el animal lo morderá.

Vuelve hacia atrás y entra por el camino más bajo que hay junto al precipicio. Te encontrarás con un pequeño jabalí que te cortará el camino. Si quieres deshacerte de él utiliza la recién afilada caña para introducir el dardo en el hueco del junco y dispararle.

Sigue adelante y encontrarás una piedra en forma de dedo. Ata el marcador que le quitaste a Bronson en la red de Rio y engánchalo a las enredaderas que has soltado de la roca. Una vez todo junto, tira la red a la roca en forma de aguja para situar el marcador lo más alto posible. Ahora deberás encontrar un buen lugar donde instalar el teodolito. Pero el bosque es casi como un laberinto.

Vuelve al acantilado y dirígete a donde encontraste el animal bajo la madera. Entra por el camino izquierdo superior y





avanza por el único sitio posible hasta llegar al otro lado del pantano. Toma el camino que hay justo encima del tuyo y en la zona de la madriguera, donde hay tres caminos a tu derecha, toma el del centro. Sigue de frente, tomando de nuevo el camino central, y llegarás a una colina.

Coloca el teodolito en los agujeros que hay en la roca de la colina y mira por él hasta encontrar el marcador que dejaste sobre la roca.

En línea recta con el marcador encontrarás una zona donde puede estar el tesoro de Kecht. Baja por el lado contrario de la colina por el que has subido.

MUELLE DE LONDRES

Escódete en la **caja** que hay más cercana a la entrada del barco y controla los movimientos del guardia. En su tercera vuelta al barco (cuando se detiene a hablar con el otro vigilante),



aprovecha para salir y abrir la puerta del **armario** (la de la izquierda). Antes de que aparezca de nuevo el guardia, sube por las escaleras que hay junto a el armario.

Cuando el vigilante entre en el armario para ver que ocurre, baja rápido y cierra la puerta. Sin perder tiempo, coge la **fregona** que hay al lado y atranca la puerta para que no te molesta más.

Mira a través del ojo de buey que hay a la derecha y observa lo que sucede en el interior del camarote. Entra y, una vez comprobado que el profesor Oubier está muerto, coge la **piedra**. Cuando Karzac entre en el camarote con la intención de ahogarte, coge la daga y clávasela en la pierna para poder huir.

EL RODAJE

Cuando el director interrumpa la escena, comienza a hablar con los actores. Después el rodaje se pondrá nuevamente en marcha. Cuando el doble del actor principal, Bert, entre en escena para preparar su número, coge de la mesa una **tortita** y el tarro de **sirope** de arce. Empapa la tortita en sirope y dásela al glotón de Bert.



Vuelve a la mesa y coge un **panecillo** (de los duros), tíralo contra el matorral para hacer que las avispas se enfurezcan y repite muy rápidamente la operación con otro panecillo. Las avispas saldrán de su escondite y atacarán a Bert.

Convence al director para que ruede la escena de la cueva haciendo tú de doble.

Después de comprobar que la cámara de grúa está atascada, intenta coger la **cámara pequeña**. Tras descubrir que es una gran idea rodar con la cámara portátil, convence al director para hacerlo y recoge la **piedra Águila**.

EL POBLADO

Recoge las **gafas de George** que estaban tiradas en el suelo del poblado y posteriormente habla con el enano para descubrir que él tiene una de las tres piedras.

Hay una de ellas casi ardiendo tirada entre las cenizas de una choza. Pide al enano que te ayude a empujar el **tonel de agua** que hay junto a la piedra para de este modo poder cogerla. Dirígete con el enano hacia la pirámide.



PIRÁMIDE

Utiliza la daga en la tubería de combustible del antiguo generador para hacer que salga. Coge el **cilindro** que hay en generador y utilízalo para recoger el combustible que cae al suelo.

Con el cilindro lleno, ve al motor del ascensor y llénalo (2).

Mira el andamio de la pirámide, coge la cuerda y pide a Titipoco que suba la cuerda hasta arriba y la tire por el otro lado.

Conecta ambos extremos de la cuerda al ascensor, pulsa el botón para ponerlo en marcha y activa la manivela para cómo funciona. Pídele a Titipoco que la accione cuando tú estés en el ascensor.



Al llegar arriba recoge una **cartuchera** que hay en una de las cajas junto al ascensor y baja. Intenta coger la antorcha que hay junto a las escaleras de la pirámide y, después de hablar con los vigilantes, enciéndela con el mechero de Titipoco y prende con ella la gasolina que antes había caído al suelo.

Tira al fuego la cartuchera y, cuando los vigilantes se vayan, sube con el ascensor y pide a Raúl que tire la pistola. Entra con Titipoco y George en la pirámide.

DENTRO DE LA PIRÁMIDE

En la pared de la izquierda hay dos palancas. Intenta pulsarlas y después de comprobar que no puedes hacerlo con las dos al mismo tiempo, pídele a George que te ayude con una.

Nico aparecerá en una sala con dos grandes ruedas, ocho glifos que pueden moverse y un cuadro con glifos que debes hundir para abrir la puerta. Para accionar estos mecanismos lo primero es hacer que coincidan por pares cada uno de los dibujos, de manera que puedas hundir los glifos. Cuando tengas dos glifos presionados que coincidan con una piedra de las que hay bajo el gato, podrás pulsarla. Repite esta operación con las cuatro piedras con las parejas que te muestra la imagen. Sal de la habitación.

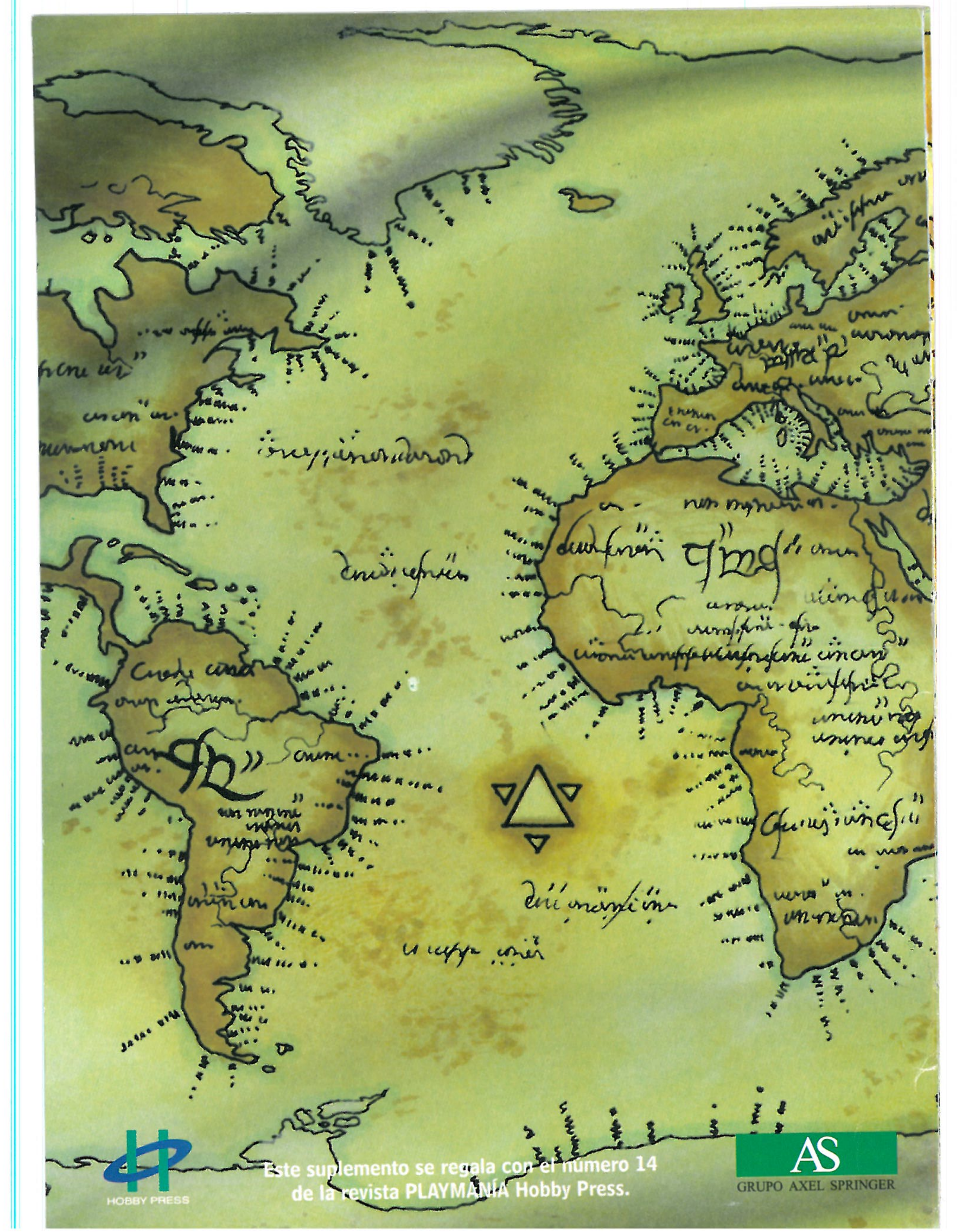
Titipoco y George aparecen en una sala oscurecida. Pide a Titipoco que te encienda la antorcha que has cogido de la pared, mira la esquina que hay en penumbras y pulsa la palanca. Titipoco desaparecerá y George caerá por una agujero. Pulsa la palanca que hay en esta sala y pasa a la siguiente donde debes pulsar la palanca que hay más a la derecha. Al salir al pasillo presiona la que hay más cerca de la puerta por la que acabas de salir. Recoge la antorcha y utilízala para prender la que hay en la pared. Cógela y sal de la habitación.

Baja las escaleras y acciona una palanca que hay en la pared de la izquierda para seguir bajando. Prepárate para el emocionante final.






India



HOBBY PRESS
Este suplemento se regala con el número 14
de la revista PLAYMANÍA Hobby Press.
AS
GRUPO AXEL SPRINGER